Digitized by Google

·BIBLIOTECA·
·LVCCHESI·PALLI·

Grande Sala p.s
15 - I - 51

III 15 I 5 1

Digitized by Google

20451

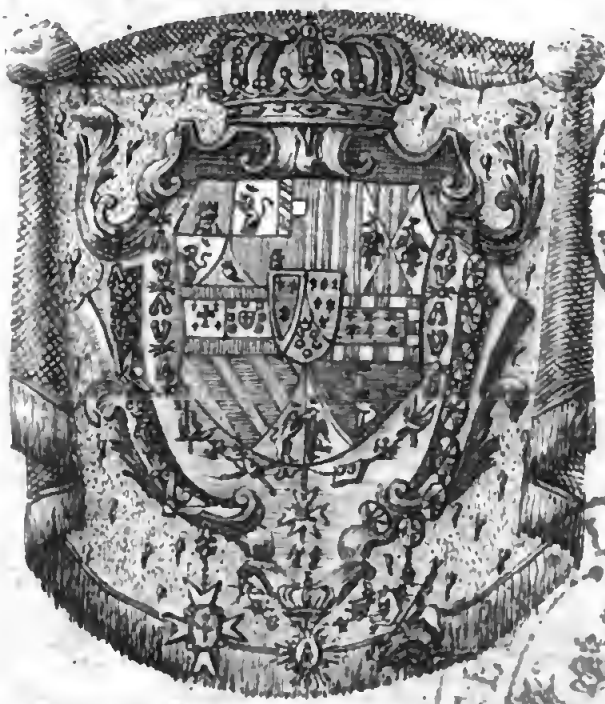
ORDINANZA

DI SUA MAESTÀ

PER L'ESERCIZIO E PER LE MANOVRE

DELLE SUE TRUPPE

DI CAVALLERIA.



BIBLIOTECA NAZIONALE "VITTORIO EMANUELE III" NAPOLI

PALERMO
1808
DALLA REALE STAMPERIA.

CAPITOLO PRIMO

Dell' Istruzione a piede.

ARTICOLO PRIMO

§. 1.

Questa istruzione precederà sempre la scuola a cavallo, dappoichè un Soldato, che avrà acquistata a piede la pianta, la posizione, la immobilità, e la cognizione de' movimenti e de' comandi, che concorrono all' esattezza dell' evoluzioni, troverà indi più facilità e sicurezza nella posizione a cavallo, e nelle manovre in dettaglio per truppe.

§. 2.

Gli oggetti dell' istruzione a piede sono dieci:

Primo. *La posizione senz' arme, e l' immobilità.*

Secondo. *Le conversioni sul proprio asse, e la scuola del passo.*

Terzo. *La posizione e la marcia coll' arme; e le regole primitive per gli allineamenti.*

Quarto. *I differenti passi, e le marce.*

Quinto. *Il maneggio dell' arme.*

Sesto. *La carica, e i fuochi.*

Settimo. *I mezzi per perfezionare gli allineamenti.*

Ottavo. *Il Soldato in ordinanza, e le istruzioni in riga ed in fila.*

Nono: *La formazione del Plotone, sue divisioni, e suddivisioni.*

Decimo. *L' esercizio del Plotone.*

ARTICOLO SECONDO

Della posizione senz'arme, e dell' immobilità.

§. 1.

I calcagni del soldato poggeranno sulla stessa linea, e l'un dall'altro distante per due pulgate. Staranno le punte de' piedi egualmente rivolte in fuori, ed in modo che vengano a formare colla lor divergenza un angolo di gradi 70. Le ginocchia si terranno ben tese, la pancia sarà rientrata, il petto dilatato ritirando le spalle indietro, finchè vi sia tra elleno un voto, e si possa sostenere il corpo verticalmente: la testa starà diritta senza posizione forzata, col mento avvicinato un tantino al cravattino; le braccia saranno flessibili e distese per tutta la loro lunghezza sopra i rispettivi lati, coll'articolazione del polso at-

taccata alla coscia; finalmente con le dita unite, ed allungate toccherà il Soldato coll' indice la cucitura del calzone' *Tav. I. Fig. 1.*

Osservazione. Se i calcagni non fossero poggiati sulla stessa linea, e distanti due pulgate, ma che uno restasse più indietro dell' altro; si vedrebbe la spalla dello stesso lato benanche andare indietro: e se i calcagni fossero in contatto, gli speroni impedirebbero di ben eseguirsi le conversioni sul proprio asse.

Il corpo del Soldato di Cavalleria non ha da inchinare in avanti, come praticasi dalla Fanteria nelle istruzioni elementari, perchè si darebbe un principio nocivo per la posizione a cavallo.

Non si esclude pertanto di toccarsi dall' Istruttore con un dito il petto del Soldato, spingendolo indietro per provar se

vacilla; locchè accadendo potrà dedursi di non essere ancor l'uomo nel perfetto equilibrio, ed appoggiato intieramente sulle piante.

§. 2.

Per acquistar, il Soldato l'immobilità fisserà lungo tempo il suo sguardo su d'un oggetto che gli corrisponderà dirimpetto, nè lascerà di guardarlo, se non gli verrà preventivamente ordinato.

Il comando ATTENZIONE farà prendere l'immobilità. A quel di RIPOSO, il Soldato si rimoverà.

OSSERVAZIONE. *Lo scopo dell'immobilità è di avvezzare l'Uomo al silenzio, e di ridurlo a prestare tutta la sua attenzione ai comandi; e questa abituazione ha per risultato.* Primo. *Il contegno e fermezza militare, che incute timore.* Secondo. *La certezza dell'esecuzione dei comandi nelle manovre.* Terzo. *La riuscita delle grandi giornate in guerra.*

ARTICOLO TERZO

Delle conversioni sul proprio asse, e della scuola del passo.

§. 1.

L'Uomo con questi movimenti circolari girerà a dritta, a sinistra, e farà fronte alle sue spalle col mezzo giro a dritta.

§. 2.

Comandi.

A DRITTA.

Due Tempi.

Primo. Si girerà il corpo a dritta su i due calcagni, senza piegar le ginocchia, sollevando un poco le punte dei piedi, finchè il calcagno destro rimanga dirimpetto all'osso della gamba sinistra.

Secondo. Si riporrà, senza battere, il calcagno destro sulla linea del calcagno sinistro.

A SINISTRA.

Due Tempi.

Primo. Si girerà il corpo a sinistra, senza piegar le ginocchia, sollevando un tantino le punte de' piedi, finchè il calcagno sinistro rimanga dirimpetto all'osso della gamba destra.

Secondo. Si riporrà, senza battere; il calcagno destro in linea col calcagno sinistro.

MEZZO GIRO A DRITTA.

Tre Tempi.

Primo. Si porterà il piede destro quattro pulgate dietro il piede sinistro, di maniera che l'osso della gamba destra venga a rimanere in direzione col calcagno del piede sinistro; e con la mano destra si manterrà la carabina sempre che stesse in bandoliera.

Secondo. Si girerà velocemente il

corpo su de' calcagni, con le ginocchia ben tese, alzando un poco le punte dei piedi, fino a che il calcagno destro si ritrovi in direzione coll'osso della gamba sinistra.

Terzo. Si riporrà il calcagno destro in linea col sinistro; e si lascerà la carabina, portando la man destra al suo sito.

§. 3.

Il passo assegnato alle Truppe, di eguale estensione e velocità, dà il tempo che s'impiega in percorrere le distanze; ed è di costante canone al calcolo; e combinazione delle marce.

Ha la Fanteria diversi passi, tanto in ragione alla misura, quanto al tempo; cioè, *il passo ordinario*, che costa di due piedi e due pulgate, ed in un minuto primo se ne percorrono 76. *Il*

passo a volontà di 84 a minuto. *Il passo di marcia marcia* di 110 a minuto di estensione sempre eguale a quella del passo ordinario. *Il passo per marciare indietro* esteso un piede. *Il passo laterale* d'un mezzo piede. Di tutti questi passi si prescelgono i più necessarj per la Cavalleria.

§. 4.

Il passo ordinario si eseguirà al comando

I. IN AVANTI.

II. MARCIA.

Secondo. Porterà il Soldato il piede sinistro di slancio, e senza scossa, col ginocchio ben teso, diritto avanti di se; manterrà la punta bassa, e farà intieramente gravitare il corpo sulla gamba destra; appoggerà quindi il piede a terra due piedi e due pulgate distante dal cal-

cagno destro, e sollevando questo piede farà il secondo passo di eguale estensione del primo: di sì fatta maniera continuerà egli a marciare in avanti, avvertendo di percorrere 76 passi a minuto.

Per far cessare la marcia si darà il comando ALTO indistintamente sopra dell' una, o dell' altra gamba.

OSSERVAZIONE. *Quando nella Cavalleria si conosce esattamente l' estensione e cadenza del passo ordinario, e si conseguisce la marcia con aria e disinvoltura militare; il dippiù delle precisioni, che pratica utilmente la Fanteria, sono inutili per un Cavaliere, le applicazioni del quale han da essere tutte dirette all' equitazione, ed alle scuole, e manovre a cavallo.*

ARTICOLO QUARTO.

Della posizione e marcia coll' arme, e delle regole primitive per gli allineamenti.

§. 1.

Quando il Soldato avrà acquistata la positura della pianta, e sicurezza nella marcia, se gli darà la carabina, e cartocciera.

Il Cavaliere porterà la carabina verticalmente sostenuta dal braccio destro quasi disteso, ed appoggiata all' estremo dell' osso anterior della spalla colla canna all' indentro. La vite superiore della contropiastrina starà accosto alla parte inferiore dell' anca. Il ponte comparirà tra l' indice ed il pollice della man destra, coi tre ultimi diti piegati in modo che vengano a coprire il vitone, col calcio lungo la coscia, e tenendo la man sinistra sul proprio lato.

Data che si avrà la carabina al Soldato, sì farà marciare coll' arme cogli stessi principj, che si sono prescritti *all' Artic. Terzo* §. 4.

OSSERVAZIONE. Il Soldato coll' arme al braccio incorre sovente ne' seguenti difetti. Primo. *Inchina il corpo assai indietro.* Secondo. *Abbassa la spalla destra.* Terzo. *Distacca dal corpo il braccio sinistro per non uscir fuori di equilibrio. Or questi errori si dovranno dall' Istruttore correggere con tutta la possibile precisione; avvertendosi dippiù, di aggiustare nella marcia la posizione dell' arme, e procurare, che il corpo e le gambe sieno di continuo in egual movimento, e che abbiano l' impulsione proporzionata al grado di velocità della marcia.*

§. 2.

Allineare, vuol dire collocare in li-

nea retta qualunque numero di Soldati da spalla a spalla, o da petto a schiena. La serie degli Uomini disposti della prima maniera cagiona il vocabolo di RIGA; che rappresenta la lunghezza della fronte. L'allogamento poi de' Soldati situati nella seconda guisa origina la FILA, che denota la profondità.

§. 3.

Gli allineamenti sono di due specie:

DETERMINATI.

INDETERMINATI.

Si chiamano allineamenti *determinati*, quando le rette sono determinate da punti prestabiliti.

Si dicono *indeterminati*, allorchè le linee determinano i punti; e questi diversi allineamenti si esiguiscono dalle Truppe o individualmente, o dalle medesime situate l'une al fianco dell'altre.

Le regole che osserverà il Soldato per bene allinearsi individualmente saranno:

Primo. Il leggiero contatto dell'osso esteriore del gomito col braccio del compagno, che avrà alla sua destra, o sinistra.

Secondo. La parte anterior della spalla in direzione coll'anteriore spalla dell'Uomo con cui si allinea.

Terzo. Non dovrà giammai il Soldato scoprire il viso del secondo Uomo, che starà alla sua destra, o sinistra.

Al comando ALLINEAMENTO partirà il Soldato col passo ordinario, e si fermerà subito, che conoscerà di essersi bene allineato coll'Uomo che troverà alla sua destra.

Se poi si volesse allineare a sinistra, si comanderà A SINISTRA ALLINEAMENTO. Allineato che sarà il Soldato, al coman-

do FERMO ripiglierà l'immobilità.

OSSERVAZIONE. *Il Soldato arriverà nell' allineamento con tutta la sicurezza, e tranquillità, senza mai oltrepassar la Linea. Girerà la testa il meno che sarà possibile; e soltanto nel momento, che si metterà in contatto col gomito del compagno, per osservare la direzione delle spalle, delle quali non mai avanzerà più l'una dell' altra, come suol vedersi frequentemente nei soldati, che portano più innanzi quella spalla verso cui si vuol l' allineamento: e da ciò producesi la fallace direzione dell' allineamento, l' inesattezza delle marce, il disordine della cadenza del passo, la varietà delle velocità, e la poco corrispondenza delle ali nell' ordine di battaglia.*

§. 4.

Oltre gli allineamenti, che nascono dal contatto dei gomiti, e dalla dire-

zione delle spalle, ve n'è un secondo, che dal Soldato si praticherà con distanza dal suo compagno, e starà egli sulla linea retta, quando il secondo Uomo, che troverà sulla sua destra o sinistra, gli sarà perfettamente nascosto.

OSSERVAZIONE. Rari sono gli allineamenti, che non sono sottoposti a correzione, e perciò si abituerà il Soldato a rettificar la linea al semplice segno, che gli farà l' Istruttore con la spada, o col bastone.

ARTICOLO QUINTO

Dei differenti passi, e delle marce.

§. 1.

Addippiù del passo ordinario, avrà la Cavalleria il passo per marciare indietro, che sarà d' un piede.

Per l' esecuzione si comanderà i

I. INDIETRO

II. MARCIA

Secondo. Il Soldato marcerà indietro portando una sol volta di slancio il piede sinistro in avanti, cinque pulgate distante dal destro, passandolo indi indietro colla velocità del passo ordinario, e coll'estensione d'un sol piede. Si proseguirà di poi col piede destro a far lo stesso, ed alternativamente in progresso.

OSSERVAZIONE. Si farà uso di questo passo, per far retrocedere un piccolo numero di piedi ad un soldato, o Truppa, che stesse troppo in avanti.

§. 2.

Le marce si eseguiscono per linee rette, o circolari. Della prima specie sono le marce, che aprono un angolo retto coll asse dell'Uomo, donde poi

classificate che sono, si dicono marce in avanti, marce di fianco, e marce oblique. Della seconda specie sono quelle, che denominansi conversioni.

§. 3.

In tutte le marce rettilinee, il Soldato, che si troverà in riga, o in fila, impiegherà il passo ordinario. Nelle marce circolari, i Soldati che si distenderanno sul raggio, in ragione della vicinanza, o distanza dalla parte sostenente, che dicesi comunemente *Perno*, diminuiranno o allungheranno la misura del passo, il quale poi nella sua massima estensione e cadenza sarà sempre della natura del passo ordinario.

§. 4.

La marcia diretta si eseguirà come si è detto per la scuola del passo ordinario.

§. 5.

Per conseguire la marcia per uno de' fianchi si comanderà:

I. FIANCO DRITTO.

II. A DRITTA.

III. MARCIA.

Secondo. Eseguirà il Soldato la conversione sul proprio asse.

Terzo. La fila marcerà.

§. 6.

Se il movimento si volesse pel fianco sinistro si darà il comando:

I. FIANCO SINISTRO.

II. A SINISTRA.

III. MARCIA.

§. 7.

La fila farà fronte costantemente sopra il lato opposto del fianco pel quale si marcia, e il comando sarà:

I. FRONTE.

II. ALLINEAMENTO.

ovvero

III. A SINISTRA ALLINEAMENTO.

§. 8.

La marcia obliqua, tanto che il Soldato stesse immobile, quanto marciando sarà eseguita al comando:

I. MEZZO A DRITTA.

II. MARCIA.

Primo. Alzerà il Soldato, stando immobile, le punte de' piedi, girerà su i calcagni a dritta, percorrerà $\frac{1}{8}$ del perimetro del suo propio cerchio, e prenderà la posizione della pianta.

Secondo. L'Uomo camminerà per la nuova linea di marcia.

§. 9.

Se il Soldato poi stesse marciando, e si volesse ch'egli eseguisse la marcia

obliqua; in tal caso il primo comando MEZZO A DRITTA O MEZZO A SINISTRA sarà di prevenzione; e non si adopererà il movimento, se non al comando MARCIA.

§. 10.

Per far cessare la marcia obliqua si comanderà:

FRONTE.

Al che il Soldato si allogherà in riga, e marcerà per la nuova direzione.

§. 11.

Una riga che conversa, potrà percorrere in varie riprese più archi di diversa grandezza, e scorrerà intieramente la periferia del cerchio proprio.

Il comando per conversare sarà:

I. { A DRITTA / A SINISTRA } CONVERSATE

II. MARCIA.

Secondo. La riga marcerà circolarmente.

Per far cessare questa conversione si comanderà:

I. ALTO.

II. ALLINEAMENTO.

o pure

III. A SINISTRA ALLINEAMENTO.

Sempre la riga si allineerà colla parte sostenente.

OSSERVAZIONE. *Si perfezionerà la marcia per uno dei fianchi con far girare la testa della fila circolarmente a dritta, o a sinistra, o con far aprire degli angoli retti.*

Nella marcia obliqua a dritta, il Soldato lascerà il contatto de' gomiti, e marcerà colla sua spalla destra dietro la spalla sinistra dell' Uomo che avrà alla sua dritta, talchè se si prolungasse una linea retta da destra a sinistra, dovrebbe que-

sta radere l'osso esterior della spalla sinistra dei Soldati, che saranno in movimento. L'opposto dovrà vedersi, marciandosi col mezzo a sinistra. Nell'una e l'altra maniera il Soldato non dovrà applicarsi di occupare il terreno, che lascerà il suo compagno, come suol farsi nelle marce per uno dei fianchi; ma la sua marcia ha da esser franca, e sostenuta, come, stando egli solo, praticasi nella scuola del passo ordinario. Oltre di tutto ciò, sarà ottima regola, stando il Soldato in movimento colla marcia diretta, di pronunciarsi il comando di esecuzione per adoperarsi il mezzo a dritta, o a sinistra, quando si troverà sollevato il piede dell'opposta parte verso dove si voglia obliquamente marciare.

Nelle marce circolari il soldato, che sarà perno, girerà sul proprio asse; e gli

Uomini, che formeranno il raggio guarderanno la parte movente, e manterranno il contatto colla parte sostenente.

Le conversioni si potranno eseguire col contatto, e senza di esso: questo secondo metodo perfezionerà la marcia circolare.

ARTICOLO SESTO.

Del maneggio dell' arme.

§. 1.

Il maneggio dell' arme sarà fatto dapprima dai Soldati uno per volta, per quindi praticarsi coll' Uomo d' ala.

Dicesi Uomo d' ala il Basso-Ufficiale, o Soldato che è di estremo alla dritta di una riga, e che al comando UOMO D' ALA IN AVANTI si porta direttamente per quindici o trenta passi in avanti, secondo che più o meno si di-

stende la fronte della Truppa; e che dopo d'aver fatto il mezzo a sinistra, denota i tempi del maneggio dell'arme, contando da un tempo all'altro da uno fino a sei, colla celerità d'un minuto secondo dall' uno all'altro numero.

Se i movimenti si faranno senza l'Uomo d'ala, in tal caso si eseguiranno colla voce del Comandante; ovvero nelle insegnanze si adopereranno coi tempi pronunciati dall' Istruttore, o pure coi tempi che questi marcherà come Uomo d'ala.

§. 2.

Il Soldato avrà la carabina pendente dal lato destro, e mantenuta dalla grappa della bandoliera. Il corpo, le braccia, e i piedi staranno come si è prescritto per la positura dell' Uomo: *Art. secondo* §. 1. *pag.* 5. *Tav. I. Fig. I.*

§. 3.

AL BRACCIO - ARME.

Tre Tempi.

Primo. Si farà mezzo a dritta, e con la mano destra si piglierà la carabina per l'impugnatura, e si alzerà l'arme orizzontalmente attaccando il ponte alla coscia destra. La mano sinistra si situerà tra la prima, e seconda fascetta, e sosterrà sola tutto il peso dell'arme.

Secondo. Con la mano destra si libererà la carabina dalla grappa, portandosi la medesima mano quindi all'impugnatura dell'arme col pollice disteso lungo la contropiastrina.

Terzo. Si porterà la carabina come nella posizione dell'arme: *Art. quarto §. 1. pag. 13.*

§. 4.

PRESENTATE - ARME.

Un Tempo.

Con la mano destra si porterà l' arme verticalmente in mezzo al corpo, una pulgata da esso discosta, col ponte all' infuori, e col braccio destro disteso si attaccherà il polso alla coscia destra. La mano sinistra impugnerà l' arme alla prima fascetta, toccandosi col dito mignolo la molle dell' acciarino, e distendendosi il pollice lungo la cassa.

§. 5.

AL BRACCIO - ARME.

Un Tempo.

Si praticherà come nel 2° , e 3° tempo per questo movimento. §. 3. *pag.* 28.

§. 6.

AL PIEDE - ARME.

Tre Tempi.

Primo. Con la mano destra, e nella direzione dello stesso fianco, si avanzerà verticalmente la carabina tre pulgate distante dal corpo; e con la mano sinistra s'impugnerà l'arme tra la prima e la seconda fascetta, distendendosi il pollice lungo la cassa.

Secondo. Si passerà la mano destra ad impugnare l'arme alla prima fascetta, appoggiandosi il dito mignolo alla estremità del pollice della mano sinistra.

Terzo. Mantenendosi l'arme con la sola mano destra, si distenderà questo braccio, e perpendicolarmente si appoggerà il calcio a terra, in maniera che venga a restare la sua estremità esteriore in direzione, ed in contatto colla punta del piede destro. Si passerà contemporaneamente il braccio sinistro al proprio lato.

§. 7.

AL BRACCIO - ARME.

Tre Tempi.

Primo. Come nel primo tempo di AL PIEDE ARME §. 6. *pag.* 30.

Secondo. Come nella posizione dell'arme. *Artic. quarto* §. 1. *pag.* 13.

Terzo. Il braccio sinistro passerà vivamente al proprio lato.

§. 8.

AL FUNERALE - ARME.

Tre Tempi.

Primo. Si presenterà l'arme.

Secondo. Si girerà la carabina da sopra in sotto, e radendosi la spalla sinistra si porterà l'arme sotto l'ascella, facendosi restare la canna all'infuori, e la piastrina attaccata al corpo, col cane sostenuto dal braccio sinistro, la cui mano si porterà sulla mammella destra.

Il calcagno destro passerà in linea col calcagno sinistro.

Terzo. Il braccio destro sul proprio lato.

§. 9.

AL BRACCIO - ARME.

Tre Tempi.

Primo. S' impugnerà l'arme con la mano destra, come nel secondo tempo di FUNERALE ARME.

Secondo. Si distaccherà dal corpo il braccio sinistro, e girandosi la carabina da sotto in sopra si presenterà l'arme.

Terzo. Si farà AL BRACCIO ARME.

§. 10.

SOTTO AL BRACCIO - ARME.

Tre Tempi.

Primo. Come nel primo tempo di AL PIEDE ARME.

Secondo. Girandosi la canna in fuo-

ri con ambo le mani, si porterà l'arme dirimpetto la spalla sinistra col ponte in direzione sotto l'ascella, tenendosi il gomito sinistro accosto alla carabina, e la mano destra all'impugnatura col pollice sulla contropiastrina.

Terzo. Si passerà l'arme sotto al braccio sinistro, sostenuta dalla mano sinistra, la quale senza cambiar di sito, terrà il dito mignolo appoggiato all'anca: contemporaneamente la mano destra si porterà al proprio lato.

§. 11.

AL BRACCIO-ARME.

Tre Tempi.

Primo. Come nel secondo tempo di SOTTO AL BRACCIO-ARME.

Secondo. Come si è detto per la posizione dell'arme. *Artic. quarto* §. 1. *pag.* 13.

Terzo. Si porterà il braccio sinistro con vivacità al proprio lato.

§. 12

ALL' ORAZIONE - ARME

Tre Tempi.

Primo. Come si è prescritto nel primo tempo di AL PIEDE ARME.

Secondo. Con la mano destra s'impugnerà la carabina alla seconda fascetta, e si porrà prontamente il ginocchio destro a terra un piede indietro del sito dove stava il calcagno, appoggiando il calcio a terra due pulgate lateralmente discosto dal calcagno sinistro. Nello stesso tempo con la mano sinistra si sosterrà la sciabla tra il primo, e secondo anello, e si spingerà all'indietro.

Terzo. Si porterà la mano sinistra orizzontalmente aperta al caschetto, attaccandosi l'indice al laterale sinistro della visiera.

§. 13.

PRESENTATE-ARME

Tre Tempi

Primo. La mano sinistra passerà ad impugnar l'arme alla prima fascetta.

Secondo. Rialzandosi sollecitamente, con la mano destra si porterà l'arme verticalmente in mezzo al corpo, tenendosi il pollice in dentro e sulla vite della contropiastrina. La mano sinistra si situerà al di sopra della molle dell'acciarino con le dita distese lungo la cassa, sulla quale si darà un colpo con la palma, che dovrà rimanere dirimpetto alla bocca, col gomito appoggiato alla cassa: la mano destra sosterrà quasi sola l'arme, e si terrà il calcio tre pulgate distante dal corpo.

Terzo. Come si è prescritto nel presentar l'arme.

OSSERVAZIONE. *Se il sito in cui la Truppa dovesse inginocchiarsi fosse fangoso, o sporco, non si farà porre il ginocchio a terra, ma si darà la prevenzione di eseguire il movimento all' in piede; ed al comando* ALL' ORAZIONE ARME *si farà* PIEDE ARME, *avvertendosi che al terzo tempo di questo movimento si porterà il piede destro un piede e mezzo indietro piegando un poco il ginocchio, e la mano sinistra alla visiera del caschetto. Da questa positura quindi si farà* AL BRACCIO ARME, *essendo inutile il comando* PRESENTATE ARME.

§. 14.

AL BRACCIO-ARME.

Un Tempo.

Come si è detto per questo movimento. §. 5. *pag.* 29.

§. 15.

AL PIEDE-ARME

Tre Tempi.

Come si è detto. §. 6. *pag.* 29.

§. 16.

ALLA PREGHIERA-ARME

Due Tempi.

Primo. Si situerà il piede destro dietro al calcio, in guisa che l'osso del primo dito venga a toccarlo.

Secondo. La mano sinistra alla visiera del caschetto.

§. 17.

AL PIEDE-ARME

Due Tempi.

Primo. Si porterà la mano sinistra sul proprio lato.

Secondo. Passerà il piè destro nella sua prima positura.

§. 18.

AL BRACCIO-ARME

Tre Tempi.

Come si è detto §. 7. *pag.* 31.

§. 19.

IN BANDOLIERA-ARME

Tre Tempi.

Primo. Si farà mezzo a dritta, e si situerà la carabina come nel primo tempo di AL BRACCIO ARME stando la carabina in bandoliera. §. 3. *pag.* 28. La mano destra prenderà la grappa e l'accosterà all'anello dell'arme.

Secondo. Si fisserà lo sguardo sull'anello dell'arme, si aggrapperà la carabina, e si farà restare la mano destra sull'impugnatura, col pollice disteso lungo la cassa.

Terzo. Facendosi mezzo a sinistra; si resterà come si è prescritto nella po-

situra a piede. *Art. secondo §. 1. pag. 5.*

OSSERVAZIONE. *Il Soldato tanto nell' esecuzione delle bacchette, quanto nelle riviste d' arme, e di roba si presenterà colla carabina in bandoliera.*

Nell' ispezione della carabina si troverà sempre il Soldato coll' arme presentata; e pel dippiù si comanderà come siegue.

§. 20.

ALL' ISPEZIONE-ARME

Due Tempi.

Primo. Si porterà l' arme come nel secondo tempo di PRESENTATE ARME, stando il Soldato in ginocchione dopo eseguitosi il comando ALL'ORAZIONE ARME. §. 13. *pag.* 35.

Secondo. Colla mano destra, distendendosi il braccio, si darà la carabina all' Uffiziale che farà l' ispezione. Il braccio sinistro al proprio lato.

OSSERVAZIONE. *Sempre che l'Uffiziale farà l'ispezione all'arme, sarà seguito da un Basso-Uffiziale che avrà in mano la bacchetta della carabina: e se sarà il Comandante dello Squadrone avrà appresso di se il Primo Sergente.*

Nell'ispezione dell'arme da fuoco, non solo l'Uffiziale osserverà se la carabina, o pistole sieno in buono stato, ed apparecchiate allo scopo pel quale si mantengono; ma con ispecialità dovrà vedere se la canna sia ben pulita al di dentro, dappoichè per lo spesso si resta appagato del lustrore esteriore, senza curare la nitidezza interiore dell'armi.

Il Soldato in Sentinella, che dovrà fare qualche movimento coll'arme; conterà fino a tre colla celerità già prescritta per l'Uomo d'ala, e l'eseguirà al quarto tempo.

Quando un Soldato in servizio dovrà

fare un rapporto a voce, o darlo in iscritto ad un Uffiziale Superiore, presenterà l' arme.

§. 21.

Situazione della sciabla:

Gli Uffiziali Superiori, tanto a piede quanto a cavallo, terranno la sciabla con la mano destra per l'impugnatura, la quale starà accosto all'anca destra; con la lama verticalmente appoggiata alla spalla ed il taglio all'infuori.

§. 22.

Ognun altro Uffiziale stando a piede porterà la sciabla davanti al corpo, tenendola con la destra per l'impugnatura, col braccio quasi disteso, ed il polso accosto alla coscia: il gomito sinistro starà accanto al corpo, e la mano sinistra terrà la lama due pulgate di-

'stante dalla punta, che corrisponder dee alla metà della lunghezza della spalla sinistra, col pollice allungato sul piatto interiore della medesima; i due primi diti si terranno d'intorno alla lama, che starà col piatto alla fronte, e i due ultimi piegati al di sotto.

Quando poi gli Uffiziali staranno a cavallo, porteranno la sciabla della stessa guisa degli Uffiziali Superiori.

§. 23.

I Bassi-Uffiziali nelle righe a piede, e stando a cavallo porteranno la sciabla come gli Uffiziali Superiori. Fuori le righe a piede terranno la sciabla come si è detto per gli Uffiziali.

§. 24.

I Soldati tanto a piede quanto a cavallo porteranno la sciabla come i Bassi-Uffiziali nelle righe.

§. 25.

Movimenti colla sciabla stando avanti alla Truppa l' Uomo d' ala.

AL BRACCIO-ARME

Tre Tempi.

Primo. S' impugnerà la sciabla con la mano destra, e si caccerà verticalmente la lama, finchè l' elsa giunga in direzione della spalla sinistra: la mano sinistra sosterrà, nel medesimo tempo, il fodero nell' intervallo che v' e tra i due anelli.

Secondo. Si caccerà con vivezza la lama all' intutto dal fodero, colla punta perpendicolarmente in alto, tenendo il piatto avanti di se, e l' elsa all' altura, e discosta due pulgate dalla spalla sinistra, col gomito stretto al corpo. La mano sinistra lascerà il fodero, e resterà sul proprio lato.

Terzo. Come per la positura della sciabla.

§. 26.

AL PIEDE-ARME.

Tre Tempi.

Primo. Come nel secondo tempo di AL BRACCIO ARME. §. 25. *pag.* 43.

secondo. Colla mano destra si girerà la sciabla da sopra in sotto, e radendosi col taglio l'esteriore della spalla sinistra s'introdurrà la lama nel fodero, che sarà mantenuto dalla mano sinistra, verso cui si volgerà lo sguardo; e si resterà come nel primo tempo di AL BRACCIO ARME. §. 25. *pag.* 43.

Terzo. Si riporrà intieramente la lama nel fodero, restando le mani come nella positura dell'Uomo a piede. *Artic. secondo* §. 1. *pag.* 5.

§. 27.

AL FUNERALE - ARME.

Tre Tempi.

Primo. Come nel secondo tempo di AL BRACCIO ARME. §. 25. *pag.* 43.

Secondo. Si porrà la sciabla sotto al braccio sinistro con appoggiarvi l'elsa, e portando la mano sinistra sulla mammella destra.

Terzo. La mano destra sul proprio lato.

§. 28.

AL BRACCIO - ARME.

Tre Tempi.

Primo. Con la mano destra s'impugnerà la sciabla.

Secondo. Come nel primo tempo di AL FUNERALE ARME.

Terzo. Come per la positura della sciabla. §. 22. *pag.* 41.

§. 29.

ALL' ORAZIONE ARME.

Tre Tempi.

Primo. Come nel secondo tempo di AL BRACCIO ARME. §. 25. *pag.* 43.

Secondo. Inginocchiandosi, si situerà verticalmente la punta della sciabla a terra, due pulgate distante dal calcagno sinistro; e colla mano sinistra si spingerà contemporaneamente il fodero all' indietro.

Terzo. Come pei Soldati. §. 12. *pag.* 34.

§. 30.

PRESENTATE - ARME.

Tre Tempi.

Primo. Si porterà la mano sinistra sopra il rispettivo lato.

Secondo. Rialzandosi sollecitamente, si porterà la sciabla come nel secondo

tempo di AL BRACCIO ARME. §. 25. *pag.* 43.

Terzo. Come per la posizione della sciabla.

§. 31.

ALLA PREGHIERA - ARME.

Due Tempi.

Primo. Si porterà il piede destro un poco indietro.

Secondo. Come pe' Soldati. §. 16. *pag.* 37.

§. 32.

AL PIEDE - ARME.

Due Tempi.

Primo. La mano sinistra sul proprio lato.

Secondo. Il piede destro al rispettivo luogo.

OSSERVAZIONE. *Gli Ufiziali, che si trovassero colla sciabla tenuta dalle due*

mani dinanzi al corpo, e che dovessero eseguire la preghiera; nel portare il piede destro indietro, situeranno la sciabla nella positura prescritta per gli Ufiziali Superiori: e quando porranno di bel nuovo il piede destro al rispettivo luogo, situeranno la sciabla nella prima situazione.

§. 33.

IN BANDOLIERA - ARME.

Tre Tempi.

Come si è prescritto AL PIEDE ARME. §. 26. *pag.* 44.

OSSERVAZIONE. Sempre che la Truppa farà AL PIEDE ARME *gli Uffiziali resteranno con la sciabla in mano.*

§. 34.

Quando si dovrà, senza Uomo d' ala, cacciar la sciabla, e metterla quindi nuovamente nel fodero, si comanderà:

SCIABLA

Un Tempo.

Come nel primo tempo di AL BRACCIO ARME §. 25. *pag.* 43.

IN MANO

Due Tempi

Come si è nel secondo e terzo tempo prescritto di AL BRACCIO ARME. §. 25. *pag.* 43.

§. 35.

SCIABLA

Due Tempi

Come nel primo, e secondo tempo di AL PIEDE ARME. §. 26. *pag.* 44.

AL FODERO.

Un Tempo

Come nel terzo tempo di AL PIEDE ARME.

OSSERVAZIONE. Se si stesse a cavallo, e si dovesse eseguire il comando di

cacciar la sciabla; si praticherà il primo tempo portando il braccio destro per sopra le redini della briglia: e lo stesso si adopererà nel primo tempo per riporre la sciabla nel fodero.

Tanto i movimenti della sciabla coll' Uomo d'ala, quanto senza di esso, saranno eseguiti con disinvoltura, e contegno, senza che si dissesti il corpo, e che si muova la testa fuori la necessità prescritta al §. 26. pag. 44.

§. 36.

Per ispezionar la sciabla si comanderà.

ALL' ISPEZIONE-ARME.

Il Soldato, che si troverà di aver fatto, previo questo comando sciabla in mano; quando se gli avvicinerà l' Uffiziale porterà la sciabla come si è prescritto nel secondo tempo di SCIABLA

IN MANO. Ed articolando semplicemente il polso, senza movere il braccio dal corpo girerà la lama verso la destra. Passato che sarà l'Uffiziale si riporrà la sciabla nella positura nella quale era prima dell'ispezione.

§. 37.

Saluto degli Uffiziali Superiori:

Quando si dovrà salutare colla sciabla, tanto a cavallo, quanto a piede, si eseguiranno i quattro sotto descritti tempi.

Primo. Trovandosi la Persona, che si dovrà salutare a dieci passi in distanza, con vivezza si alzerà la sciabla perpendicolarmente colla punta in alto: tenendo il piatto della lama avanti di se, e l'elsa dirimpetto e discosta mezzo piede dalla spalla destra, col gomito stretto al corpo.

Secondo. Calando il braccio destro,

che dovrà distendersi per tutta la sua lunghezza, si abbasserà sollecitamente la lama, fino a che la punta sia distante sei pulgate da terra, essendo a piede; e distante altrettanto dalla punta dello stivale, stando a cavallo, con tenere la mano destra appoggiata alla coscia, e la palma rivolta un poco in fuori; nella qual positura si dovrà restare fino a che la Persona, che si sarà salutata, sia oltrepassata di due passi; ovvero, se si marciasse, quando si fosse per due passi quella sorpassata.

Terzo. Si rialzerà la sciabla colla punta in alto, tenendola come nel primo tempo.

Quarto. Si porterà la sciabla nella sua posizione.

§. 38.

Gli Uffiziali Superiori regolandosi

sulla distanza, ripeteranno per tre volte consecutive i primi due tempi del saluto colla sciabla pel SS. Sagramento, per Noi, per la Regina, pel Principe e Principessa Ereditarj, e per la Nostra Real Famiglia.

Agli Uffiziali Generali impiegati poi, e per quelli ai quali spetteranno onori; si farà l'intiero saluto solamente una volta.

§. 39.

Gli Uffiziali particolari, e tutti i Bassi-Uffiziali avendo l'armi, e stando in qualunque luogo non saluteranno giammai, nè col cappello, nè colla sciabla.

§. 40.

Saluto con lo Stendardo.

Quando la Persona che si dovrà salutare si troverà alla distanza di dieci passi, stando a piede, si abbasserà lo

Stendardo con la mano destra, e si porterà colla cima a sei pulgate distante da terra; ed essendo a cavallo, si abbasserà lo Stendardo, facendo restare l'asta in sito orizzontale colla parte destra del collo del cavallo.

§. 41.

Replicando il saluto per tre volte consecutive, lo Stendardo saluterà soltanto al SS. Sagramento, a Noi, alla Regina, al Principe e Principessa Ereditarj, ed alla Nostra Real Famiglia.

ARTICOLO SETTIMO

Della carica e de' fuochi.

§. 1.

Queste insegnanze si faranno dapprima individualmente ai Soldati.

CARICATE-ARME.

Quattro Tempi.

Primo. Si farà mezzo a dritta, e con la mano destra si alzerà un poco l' arme verticalmente, e indi si abbasserà, talchè la mano sinistra venga ad impugnare la carabina alla prima fascetta, tenendo il pollice lungo la cassa, ed il gomito accosto al corpo; e portato il calcio sotto il braccio destro coll' estremo della contropiastrina unito al disotto della mammella destra, inclinando alquanto la piastrina verso del corpo, si situerà la canna a livello con l'occhio destro: immediatamente che l'arme sarà sostenuta dalla sola mano sinistra, si piglierà il cartoccio colla mano destra, il quale si straccerà coi denti vicino alla polvere, che per non disperderla se ne comprimerà l'apertura col pollice e i due primi diti, i quali indipoi si situeranno contra dell' acciarino al diso-

pra del cane, che spingendolo con forza coll'estremo del pollice, si aprirà il focone e vi si metterà dentro della polvere, chinando un poco la testa per vedervi nel riempirlo: dopo cibato, si chiuderà il focone coll'annulare e mignolo uniti insieme; e rialzando la testa, si porterà la mano destra dietro dell'acciarino con appoggiarvi le due ultime dita.

Secondo. Si farà fronte, e colla mano sinistra, e col braccio disteso ed attaccato al corpo si porterà l'arme lungo la coscia sinistra colla piastrina all'infuori, e colla bocca in linea verticale dell'occhio sinistro: quindi colla mano destra si voterà il cartoccio nella canna.

Terzo. Si prenderà colla mano destra la bacchetta, la quale penderà verso del fianco sinistro mercè una coreg-

gia legata alla bandoliera, e si borrerà fortemente con due colpi, dopo di che cavatala fuor della canna, si getterà verso il suo sito, e colla mano destra s' impugnerà l' arme alla terza fascetta.

Quarto. Si farà al braccio arme.

OSSERVAZIONE. *Il focone si apre dopo aver pigliato il cartoccio, per la ragione di mantenerlo asciutto nei giorni piovosi.*

§. 2.

PREPARATE.

Un Tempo.

Si farà mezzo a dritta, e si porterà la carabina come nel primo tempo per caricare, colla sola differenza, che l' arme resterà in situazione verticale. Col pollice della mano destra si monterà vivamente il cane, dopo di che si porterà la medesima mano all' impugnatura dell' arme.

§. 3.

IMPOSTATE.

Un Tempo.

Distendendo il braccio sinistro, e facendo scorrere la mano sinistra fino alla seconda fascetta, s'imposterà vivamente l'arme, appoggiandone colla mano destra il calcio contro alla spalla destra; indi nel chinare la testa verso il davanti del medesimo calcio, si chiuderà l'occhio sinistro per dirigere lo sguardo destro lungo la linea di mira, tenendo il gomito destro all'altezza della spalla, e l'indice ben situato sul grilletto: si porterà nello stesso tempo il piede destro un mezzo piede direttamente indietro, e si piegherà un poco il ginocchio sinistro acciocchè il corpo abbia la facilità di curvarsi in avanti.

§. 4.

FUOCO.

Un Tempo.

Si tirerà coll'indice fortemente il grilletto, e dopo d'aver fatto fuoco si resterà coll'arme impostata pel tempo necessario per contare sollecitamente uno, e due, ed al terzo ritirare con vivezza l'arme e il piede destro, che si porteranno come si è prescritto nel primo tempo della carica. Medesimamente col pollice della mano destra si metterà il cane in riposo; indi si chiuderà il focone cogli ultimi due diti; ed in ultimo si porterà la mano destra all'impugnatura dell'arme.

§. 5.

Quando il Soldato avrà bene imparato a caricare, metterà in pratica sollecitamente da se stesso, e senza veruna

indicazione dell'Istruttore i quattro tempi descritti per l'esecuzione di essa carica: ed affinchè tali insegnanze sieno in progresso profittevoli, si farà caricare dapprima l'arme con la semplice polvere, diminuendone la quantità che ne ricerca l'effettiva portata, per evitare di sì fatta guisa ogni dolore che potesse cagionare l'esplosione alla mano del Soldato, e per assicurarlo alla necessaria fermezza. Quindi si eserciterà a caricar l'arme col cartoccio a palla, facendolo sparare contro un bersaglio situato a lui dirimpetto.

OSSERVAZIONE. Tre linee si considerano nella portata di ogni arme da fuoco. La linea di mira, *lungo la quale si guarda l'oggetto contro cui si dirige il colpo.* La linea di tiro, *che rappresenta l'asse dell' arme.* La tragettoria, *ovvero*

la linea che descrive la palla mandata contro il bersaglio. Or le due prime linee non essendo tra loro parallele, s' intersecano a poca distanza dalla bocca dell' arme, e formano un angolo più o meno sensibile, secondo la differenza fra la doppiezza della culatta, e dell' opposta estremità della canna. La tragettoria poi, uscendo la palla dal cilindro, taglia a poca distanza dalla bocca dell' arme la linea di mira, passando al di sopra di essa, e quindi condotta sempre verso la terra per la gravitazione, la seca una seconda volta, e termina di descrivere una curva (che comunemente si considera per una parabola) fino al punto della sua caduta. Da queste teorie deducesi, che sperimentata si abbia la velocità della palla tirata colla carabina, e conosciute le intersezioni della linea di mira con quella di tiro, e il secondo incontro

del projetto coll' anzidette due linee, che propriamente chiamasi Punto in bianco, *s' istruirà il Soldato a dirigere esattamente la mira all' oggetto che si voglia colpire, qualora questo si trovi con effetto nell' espressato punto; al di sotto dell' oggetto, quando si trovi fra le due intersezioni; e al di sopra quando sia al di là della seconda; e di regolare questa differenza nell' abbassare, o elevare l' arme, a tenore della sua maggiore, o minore distanza dalla sopra indicata seconda intersezione.*

ARTICOLO OTTAVO

De' mezzi per perfezionare gli allineamenti.

§. 1.

Gli allineamenti, per osservarsi sempre costanti nelle diverse marce, ricer-

cano degli appoggi alle loro estremità; acciocchè gli servano invariabilmente di guida.

Le Guide, per accertare gli allineamenti, e per non deviare dalla linea di marcia, bisognano di un punto di vista.

Per portarsi al punto di vista, si ricercano regole inalterabili.

§. 2.

Guida. Chiamasi l'Uffiziale, Basso-Uffiziale, o Soldato che determina la dritta, o sinistra d'una riga, cui è stata affidata la condotta della medesima.

§. 3.

Punto di vista. E' quello oggetto su cui è diretto lo sguardo della Guida, e sopra il quale riposano i raggi visuali.

§. 4.

Il punto di vista sarà premeditato, o accidentale.

Punto di vista premeditato. Nominasi quel punto verso il quale si vuole giugnere, essendo stato con anticipazione prescelto, e determinato.

§. 5.

Punto di vista accidentale. E' quell' oggetto, che si determina nel momento, e che resta indicato dalla posizione della Guida.

§. 6.

La norma sicura per portarsi al punto di vista è quella, di dover la Guida scegliere tra se, e il punto premeditato, o accidentale, dei punti intermedj distanti sempre venti o trenta passi dal suo sguardo; potendo esser questi, ramoscelli, pietre, o altro che si trovi in terra sulla stessa linea.

ARTICOLO NONO.

Del Soldato in ordinanza, e dell'istruzione in riga, ed in fila.

§. 1.

Diconsi Soldati in ordinanza, quando sono eglino allogati in riga, ed in fila.

§. 2.

Il Soldato in ordinanza occupa nella riga quello spazio di terreno che viene determinato dalle due linee, che si considerano perpendicolarmente abbassate dall'osso esteriore delle spalle, e radendo le braccia cadono a terra: e questo spazio si calcola un piede e mezzo, che equivale a diciotto pulgate. *Tav. I. Fig. 1.*

§. 3.

Il Soldato in ordinanza nella fila

e

starà distante dalla prima riga per due piedi, cioè, ventiquattro pulgate.

OSSERVAZIONE. *La conoscenza della dimensione del soldato in ordinanza, assoda la base primitiva delle manovre; apre il campo al calcolo delle misure delle linee di battaglia, della profondità delle Colonne; e stabilisce la simmetria della castrametazione.*

§. 4.

Quando più Reclute saranno perfettamente istruite negli anzidetti esercizj, si allogheranno in ordinanza, e si comanderà loro:

I. SECONDA RIGA INDIETRO.

II. MARCIA.

Al secondo comandó, la seconda riga marcerà indietro quattro passi; ed alla voce ALTO cesserà di marciare.

Al comando ALLINEAMENTO si allineerà.

OSSERVAZIONE. Con qualunque distanza, che stesse la seconda riga dalla prima, dovrà con questa essere costantemente parallela.

§. 5.

Per aprire le distanze in avanti si comanderà:

I. PRIMA RIGA IN AVANTI.

II. MARCIA.

Secondo. La prima riga marcerà; ed il movimento cesserà, e si rettificherà l'allineamento al comando

I. ALTO.

II. ALLINEAMENTO.

OSSERVAZIONE. L'oggetto per cui si aprono le righe è appunto quando un Uffiziale vorrà comandare il maneggio d'arme, o ispezionare la Truppa.

§. 6.

Per serrare le righe si comanderà:

I. SECONDA RIGA SERRATE.

II. MARCIA.

Secondo. La seconda riga marcerà, e farà alto alla prescritta distanza di due piedi.

§. 7.

Gli allineamenti per Truppa si conseguiranno con fare avanzare tre file della dritta, o della sinistra a quella distanza che si vorrà, e quindi si praticherà uno de' due diversi allineamenti già descritti al comando ALLINEAMENTO, o pure A SINISTRA ALLINEAMENTO; e il restante della Truppa si metterà in marcia, e si allineerà in muraglia.

§. 8.

Quando le Truppe, che si porteranno nell' allineamento saranno un piede distante dalla linea di formazione, faranno alto da loro medesime, e con

piccioli passi entreranno sulla retta.

§. 9.

Il Soldato in ordinanza girerà sul proprio asse a dritta, ed a sinistra come si è stabilito all'*Artic. quinto* §. 5. *pag.* 21. Avvertendosi, che le due file dovranno stare sempre colle braccia in contatto tra loro. Per esempio, se si girerà sul fianco dritto, la seconda riga divenuta fila prenderà il contatto a sinistra: e si farà l'opposto girando sul fianco sinistro. Quindi al comando FRONTE si ripiglierà dalla seconda riga, colla marcia indietro, la prima distanza.

§. 10.

Pel mezzo giro a dritta si comanderà:

I. MEZZO GIRO:

Al che il Soldato farà il primo tempo del mezzo giro a dritta:

II. A DRITTA.

Il Soldato girerà per la metà del suo proprio cerchio.

§. 11.

I Soldati in ordinanza adopereranno le marce dirette, le oblique, quelle di fianco, e le circolari; e in tutte queste marce vi sarà sempre una Guida, che li dirigerà.

§. 12.

Nelle conversioni, al comando A DRITTA CONVERSATE, la seconda riga farà un passo lateralmente a sinistra, e scoprirà una fila, affinchè nella fine d' ogni quadrante, che si percorrerà, si possano trovare le file perfettamente in linea tra loro; e ciò per la ragione dell' eccentricità.

Si farà l'opposto conversando a sinistra.

ARTICOLO DECIMO

Della formazione del Plotone di manovra, e delle sue divisioni, e suddivisioni.

§. 1.

Un Uffiziale subalterno, due Bassi-Uffiziali, e ventiquattro Soldati, compresovi un Carabiniere, comporranno il Plotone di manovra.

La sua primitiva ed abituale ordinanza sarà di due righe distante due piedi l'una dall'altra, e per conseguenza ne risulterà una fronte di dodici file.

A due piedi avanti del centro si collocherà l'Uffiziale, che ne sarà il Comandante. Alla dritta della prima riga vi sarà un Basso-Uffiziale, ed alla sinistra il Carabiniere.

Dietro al Plotone, a due piedi distante dal centro della seconda riga si

situerà il secondo Basso-Uffiziale che si denominerà Serrafile.

Il Basso-Uffiziale di dritta, e il Carabiniere di sinistra saranno chiamati Guida, quando avranno l'incarico della direzione.

Il Serrafile invigilerà, acciocchè i Soldati di seconda riga non si trattengano; e farà osservare il silenzio, e la esecuzione della manovra colla stessa precisione della prima riga.

§. 2.

Il Plotone sarà diviso da dritta a sinistra

PER META'

PER QUARTI

PER SESTI

PER DODICESIMI.

Le prime e le seconde divisioni saranno marcate dall'Uffiziale: le rima-

nenti suddivisioni poi fino all' unità, saranno significate dagli stessi Soldati.

OSSERVAZIONE. Coll' abituazione, che acquisteranno i Soldati di denominarsi eglino stessi per Due, e per Uno, ripareranno con prontezza la confusione che potrà accadere nel Plotone; talvolta cagionata dalla diversa natura e disuguaglianza del terreno; ovvero prodotta dal danno che potrà recare il Nemico, e si troveranno con tal metodo sempre apparecchiati ad eseguire con velocità i comandi nelle manovre; discaricando così l'Ufficiale di frastornare la sua attenzione dalle più importanti vedute.

§. 3.

Le Metà saranno denominate

PRIMA META'.

SECONDA META'.

I Quarti saranno detti:

PRIMO QUARTO

SECONDO QUARTO

TERZO QUARTO

ULTIMO QUARTO.

OSSERVAZIONE. Un Plotone di manovra non potrà mai essere meno di otto file; nè il Quarto più di quattro file, e non meno di tre, e ciò a riguardo della dimensione del cavallo.

Se un Plotone avrà undici file, si dividerà in quattro Quarti, nel cui primo Quarto vi si considererà come forza inerente il Basso-Uffiziale della dritta; facendosi sempre così quando il Plotone marcherà della forza completa di dodici file.

Se il Plotone avrà dieci file, la prima Metà avrà sei file, e cinque la seconda Metà: e il primo Quarto sarà di quattro file, di tre il secondo, e di quattro file l'ultimo Quarto.

Costando il Plotone di nove file, di cinque file sarà la prima Metà, e di altrettante sarà la seconda Metà: e il primo Quarto avrà quattro file, tre ne avrà il secondo, e dello stesso valore del secondo sarà l'ultimo Quarto.

Quando il Plotone si comporrà di otto file, le due prime Metà saranno una di cinque file, e l'altra di quattro, ed ogni Quarto di tre file:

Finalmente, allorchè il Plotone avrà sette file, ogni quattro file saranno Metà, e Quarto nello stesso tempo.

Tuttavolta che il Basso-Uffiziale della dritta entrerà nella denominazione del Plotone, la sua fila resterà scoverta, per essere rimpiazzata dal Serrafile ne' casi di rompere.

ARTICOLO UNDECIMO

Dell' esercizio del Plotone.

§. 1.

L' esercitazione tutta d' un Plotone si riduce a tre oggetti.

Primo. Nelle marce.

Secondo. Nei cambiamenti di direzione.

Terzo. Nel proporzionare la fronte della Truppa alla capienza del terreno su cui si cammina.

§. 2.

In quattro modi può muoversi un Plotone relativamente alle linee di marcia.

Primo. Colla marcia diretta, che dicesi marcia in battaglia.

Secondo. Colla marcia per uno de' fianchi.

Terzo. Colla marcia obliqua.

Quarto. Colle conversioni.

§. 3.

Un Plotone potrà cambiar direzione colla marcia obliqua; colla diagonale; conversando; col mezzo giro a dritta con Quarti; e colla contromarcia.

§. 4.

Proporzionerà il Plotone la sua fronte alla larghezza del terreno rompendo

PER META'.

PER QUARTI

PER DUE

PER UNO

§. 5.

L'esecuzione delle marce sarà com'è stato prescritto nelle istruzioni di riga, e fila; *Artic. nono pag.* 65. ma si baderà che dopo il comando ALTO dovrà darsi quello di RIGA per richiamare

l' attenzione de' Soldati a rettificare l' allineamento colla Guida, e addippiù si avvertirà che il Plotone non dovrà mai marciare senza un punto di vista premeditato, o accidentale; ed in ogni cambiamento di direzione l' Uffiziale indicherà qual debba essere la Guida, significando con voce bassa:

GUIDA A DRITTA

ovvero

GUIDA A SINISTRA

§. 6.

La marcia per uno de' fianchi si adopererà benanche con Quarti; dappoichè a cavallo sarà questa la minor fronte possibile, che potrà avere un Plotone, che marcerà sul prolungamento delle sue righe.

Per tal movimento si comanderà:

I. CON QUARTI A DRITTA .

II. MARCIA.

Primo. La seconda riga marcerà indietro per due passi, del valore ognuno di due piedi.

Secondo. Ogni riga di Quarto converserà a dritta, e senza punto trattenersi, marcerà pel suo fianco.

In questo movimento, l'Uffiziale si situerà come Guida alla sinistra della testa.

Il Basso-Uffiziale della dritta del Plotone, resterà nel mezzo delle due righe del primo Quarto.

Il Serrafile si collocherà alla dritta della riga della testa del Plotone.

Al comando ALTO FRONTE, il Plotone, conversando ogni riga a sinistra, ritornerà nella sua prima ordinanza, e si allineerà a dritta.

Quindi al comando RIGA, l'Uffiziale, il Serrafile, e la seconda riga, ripiglieranno la loro primitiva distanza, e collocazione.

Con movimenti opposti si praticherà la marcia pel fianco sinistro al comando:

I. CON QUARTI A SINISTRA.

II. MARCIA.

In questo caso, il Serrafile resterà nel mezzo delle due righe del primo Quarto, e i Soldati, tanto se si marciasse sul prolungamento delle righe a dritta, o a sinistra, piglieranno costantemente il contatto verso la Guida, nè lasceranno voto nel centro d'una medesima riga.

§. 7.

Il cambiamento di direzione colla marcia obliqua si eseguirà come nell' e-

sercitazione di riga, e fila. *Artic. nono* §. 11. *pag.* 70.

§. 8.

Se il Plotone si trovasse marciando e si volesse adoperare il cambiamento di direzione colla diagonale, si comanderà:

DIAGONALE A DRITTA

o pure

DIAGONALE A SINISTRA.

A tal comando, la Guida, senza lasciar di marciare, girerà tanto finchè non si comanderà.

FRONTE

Al che il Plotone ripiglierà la marcia diretta.

Tutte le file in questo movimento giteranno progressivamente ancor elleno verso il lato della Guida, e nella marcia diretta quindi si allineeranno perfettamente.

§. 9.

Se col Plotone si volesse prendere una fronte diagonale di piè fermo, si eseguirà conversando.

§. 10.

I cambiamenti di direzione conversando si ottengono in due modi, o colla conversione sopra uno dei lati del Plotone; o pure con un mezzo giro a dritta in muraglia.

Nel primo caso, stabilito che sarà il punto su cui dovrà conversare il Plotone, a sei passi da esso distante si darà il comando:

A DRITTA CONVERSATE

ovvero

A SINISTRA CONVERSATE

Percorsi quindi i sei passi si comanderà:

MARCIA

L'esecuzione di tutto ciò sarà come si è detto per le conversioni. *Artic. Nono. §. 12. pag. 70.*

Se si volesse continuare a marciare si darà il comando RIGA: ed il Plotone marcerà in avanti.

Se poi dovesse cessar la marcia si comanderà:

I. ALTO

II. RIGA

Nel secondo caso, il Plotone percorrerà il semicerchio coll'intiero suo raggio, e per questo movimento si darà il comando:

I. MEZZO GIRO A DRITTA CONVERSATE

II. MARCIA

Terminata che sarà la conversione si comanderà:

I. ALTO

II. RIGA

Ma se si volesse continuare a marciare si comanderà: RIGA: e il Plotone piglierà la marcia diretta per la nuova direzione: ed acciocchè ogni conversione potesse riuscire con esattezza, la parte movente percorrerà colla marcia diretta tanti passi, per quanto è la sesta parte dell'estensione del raggio, e quindi principierà la conversione.

§. II.

Se il Plotone farà mezzo giro a dritta, cambierà la sua direzione indietro; e con ciò il Basso-Uffiziale di dritta diverrà Serrafile.

Il Serrafile coprirà la sinistra della seconda riga, per lo avanti dritta, e l' Uffiziale girando per la sinistra del Plotone, si situerà avanti di esso.

§. 12.

Potrà benanche il Plotone cambiar la direzione conversando per righe di Quarti; e per effettuarsi il movimento si comanderà:

I. CON QUARTI MEZZO GIRO A DRITTA

II. MARCIA

Primo. La seconda riga farà come nel primo tempo per marciare per uno de' fianchi con Quarti. §. 6. *pag.* 78.

Secondo. Ogni riga di Quarto percorrerà conversando il semicerchio proprio.

L'Uffiziale, il Basso-Uffiziale di dritta, e il Serrafile si situeranno, come nel cambiamento di direzione indietro col mezzo giro a dritta. *Paragrafo antecedente*.

Terminato il movimento si darà il comando:

I. ALTO

II. RIGA

Primo. Cesserà la conversione:

Secondo. La prima riga divenuta seconda, serrerà la distanza prescritta di due piedi.

OSSERVAZIONE. *Questo movimento non si farà mai con conversioni a sinistra.*

§. 13.

Finalmente colla contromarcia si troverà il Plotone di aver cambiata la sua direzione all'opposta parte onde avea pria la sua fronte.

Per l'esecuzione di questo movimento si comanderà:

I. CONTRO

II. MARCIA

Primo. Pronunciato che avrà l'Ufficiale il primo comando, girerà per la sinistra del Plotone, e si situerà due

passi in avanti distante, e in direzione della sinistra della seconda riga, facendo fronte all'indietro. La seconda riga aprirà la distanza di due piedi.

Secondo. Ogni riga romperà a dritta per Due, in guisa che verrà ad avere il Plotone sei righe, e quattro file, la cui testa, senza punto trattenersi girerà a dritta, e si dirigerà all' Uffiziale che in questo movimento significherà il punto di direzione, e sopra del quale si appoggerà la dritta al comando

I. ALTO FRONTE.

II. RIGA.

L'esecuzione di queste due voci saranno, come si è stabilito pel Plotone, che ritorna in ordinanza dopo d'aver marciato pel suo fianco con Quarti a dritta §. 6. *pag.* 78.

Durante questo movimento, il Ser-

rafile sarà attaccato alla dritta della terza riga.

OSSERVAZIONE. *La contromarcia è il più utile movimento, che abbia un Plotone per cambiare la sua direzione indietro; dappoiché è breve, non ricerca terreno all'estremità della Linea; e non soffre inversione nelle sue parti costitutive.*

§. 14.

Necessitando di rompere il Plotone per Metà, si darà il comando:

I. META' DI PLOTONE PER LA DRITTA SFILATE.

II. MARCIA.

Secondo. L'Uffiziale farà alto avanti la seconda Metà; e la prima Metà percorsi che avrà tre passi, sarà raggiunta dall'Uffiziale, che si allogherà alla sinistra come Guida.

La seconda Metà; appena che si

sarà distaccato l'Uffiziale, piglierà una direzione diagonale a dritta, e si metterà in prolungamento colle file della prima Metà.

Con movimenti opposti si romperà per la sinistra al comando

I. META' DI PLOTONE PER LA SINISTRA SFILATE.

II. MARCIA.

Il Serrafile, sempre che il Plotone rompe, si manterrà in fila col Basso Uffiziale della dritta.

§. 15.

Per rompere con Quarti per la dritta si comanderà:

I. CON QUARTI PER LA DRITTA SFILATE.

II. MARCIA.

Secondo. L'Uffiziale farà alto avanti il secondo, terzo e ultimo Quarto; e dopo che il primo Quarto avrà per-

corsi tre passi in avanti, l'Uffiziale lo raggiugnerà, e si situerà come Guida alla sinistra. I rimanenti Quarti, ognuno separatamente dall'altro, colla diagonale a dritta, si metteranno sul prolungamento delle file della testa del Plotone.

Lo stesso per la sinistra con movimenti opposti, e al comando

I. CON QUARTI PER LA SINISTRA SFILATE

II. MARCIA.

§. 16.

Per rompere per Due si comanderà:

I. PER DUE PER LA DRITTA SFILATE.

II. MARCIA.

Toltane la varietà della fronte, l'esecuzione è la stessa come rompendo per Quarti per la dritta.

L'opposto per la sinistra al comando.

I. PER DUE PER LA SINISTRA SFILATE

II. MARCIA.

§. 17.

Romperà il Plotone per Uno al comando:

I. { PER UNO PER LA DRITTA SFILATE / PER UNO PER LA SINISTRA SFILATE

II. MARCIA.

L'esecuzione come sopra.

§. 18.

Si formerà il Plotone, che abbia rotto per Metà per la dritta, al comando:

I. FORMATE IL PLOTONE

II. MARCIA

III. ALTO

IV. RIGA MARCIA

Secondo. La prima Metà percorrerà tre passi in avanti, e la seconda Metà piglierà una direzione diagonale a sinistra.

Terzo. La prima Metà farà alto, e la seconda Metà entrerà in linea.

Quarto. Il Plotone si allineerà, e marcerà in avanti.

Cogli stessi comandi, e con movimenti opposti si formerà il Plotone, che abbia rotto per Metà per la sinistra.

§. 19.

Il Plotone rotto con Quarti per la dritta, formerà al comando:

I. FORMATE IL PLOTONE

II. MARCIA.

III. ALTO.

IV. RIGA MARCIA

Secondo. La testa del Plotone percorrerà tre passi in avanti, e il restante de' Quarti piglieranno la direzione diagonale a sinistra.

Terzo. Il primo Quarto farà alto; e gli altri tre Quarti entreranno in linea.

Quarto. Il Plotone si allineerà, e marcerà in avanti.

Si farà l'opposto per la sinistra colle medesime voci.

§. 20.

Per formare il Plotone che abbia rotto per Due per la dritta, o per la sinistra, si comanderà:

IN LINEA

Il consimile se il Plotone abbia sfilato per Uno per la dritta, o per la sinistra.

§. 21.

Il Plotone che si trovasse marciando per uno de' suoi fianchi con Quarti, dimezzerà la fronte al comando:

I. DIMEZZATE FRONTE

II. MARCIA.

Secondo. La prima riga del primo Quarto marcerà altri due passi in avan-

ti, quindi percorrerà tre passi col mezzo a dritta, e la seconda riga ne marcerà altri tre, col mezzo a sinistra, e si metterà in fila colla testa.

Il restante de' Quarti farà lo stesso successivamente sul medesimo terreno dove abbia la testa praticato il movimento.

§. 22.

Un Plotone, che si trovasse rotto con Quarti per la dritta, raddoppierà la sua fronte, vale a dire, metterà ogni Quarto in una riga, al comando:

I. RADDOPPIATE FRONTE

II. MARCIA

Secondo. Ogni riga di Quarto percorrerà tre passi obbliquamente, cioè, la prima riga col mezzo a sinistra, e col mezzo a dritta la seconda riga.

Cogli stessi comandi si adopererà

l'opposto, sempre che si trovasse rotto il Plotone con Quarti per la sinistra.

OSSERVAZIONE. *L'esercizio del Plotone fa chiaramente conoscere agli Uffiziali la necessità di occuparsi, per quanto sia possibile, al disegno lineare. Questa utilissima applicazione facilita l'intelligenza alle manovre: fa aver sempre presente il calcolo delle dimensioni; ed apparecchia ai disegni topografici.*

§. 23.

Il fuoco di Plotone si farà coi seguenti comandi:

I. FUOCO DI PLOTONE.

II. PLOTONE

III. PREPARATE

IV. IMPOSTATE

V. FUOCO

Primo. l'Uffiziale si situerà dietro il centro del Plotone, a due passi di-

stante dalla seconda riga.

Il Basso-Uffiziale di dritta si collocherà in linea coll'Uffiziale dietro la dritta del Plotone.

Il Serrafile dietro la sinistra del Plotone in linea similmente coll'Uffiziale, e la seconda riga si serrerà per un piede colla prima riga.

Secondo. La seconda riga farà un passo laterale a dritta, in maniera che i Soldati restino a scacchiere.

Terzo, *quarto*, *quinto* come si è prescritto nella scuola del fuoco. *Artic. Settimo*, §. 2. 3. 4. *pag.* 57.

Dopo di aver fatto fuoco, il Soldato di seconda riga nel momento che ritirerà l'arme, darà un passo laterale a sinistra, e ritornerà a mettersi in fila.

Se il fuoco dovrà continuare, si caricherà come si è stabilito all'*Artic. Settimo*. §. 1. *pag.* 54.

Se dovrà cessare, si comanderà:

I. ALTO

II. AL BRACCIO-ARME

Secondo. L'Uffiziale, il Basso-Uffiziale assegnato alla dritta del Plotone, e il Serrafile ripiglieranno la loro primitiva situazione.

§. 24.

Il Plotone farà fuoco a volontà coi comandi:

I. FUOCO A VOLONTA'

II. PREPARATE

III. INCOMINCIATE IL FUOCO

Primo, *e secondo*. Come si è detto nel primo e terzo comando pel fuoco di Plotone.

Terzo. Incomincerà il fuoco dalle prime file di dritta, e di sinistra, e dalla fila del centro del Plotone. Quindi ogni Soldato farà fuoco a volontà; av-

vertendo di caricar con prestezza, acciocchè il fuoco sia vivace, e senza interruzione.

Il fuoco cesserà come si è stabilito nel paragrafo antecedente.

OSSERVAZIONE. *Il fuoco della Cavalleria a piede potrà aver luogo per difendere il passaggio d'un fiume; o preservare di notte tempo un villaggio dai colpi di mano del Nemico; e dar tempo alla Cavalleria di montare, riunirsi nella Piazza di allarme, e colla sciabla alla mano respingere ogni sorpresa.*

CAPITOLO SECONDO

Dell' equitazione militare.

ARTICOLO PRIMO

§. 1.

L'equitazione militare, ovvero l'arte di cavalcare con precetti invariabili e necessarj ai Soldati, soffre tre divisioni, adattata ognuna alla prima, seconda, e terza classe.

§. 2.

Le istruzioni della prima classe contengono.

Primo. Il modo d'insellare.

Secondo. L'esame del bridone.

Terzo. Le definizioni dei vocaboli dell' equitazione, e la natura del passo, e del trotto.

Quarto. La positura del Soldato prima di montare. La maniera di montare. Il modo di tener le redini; e la situazione delle braccia, e mani.

Quinto. La positura dell'Uomo a cavallo; e la maniera di smontare.

Sesto. Le lezioni colla guida.

ARTICOLO SECONDO

Del modo d' insellare.

§. 1.

Il Cavaliere si situerà al lato sinistro del cavallo, e metterà la sella sul dorso dell'animale, colle staffe attraversate sulla cavallerizza: quindi senza moversi dalla sua positura, adatterà la groppiera sotto la coda; tirerà la sella in a-

vanti fin dove ha principio il garrese, ed affibbierà la cinghia maestra. In seguito appunterà il pettorale; abbasserà le staffe, caccerà la sopraccinghia dal fondo sinistro, la quale passandosi per sopra la sella, si affibbierà sotto la pancia del cavallo.

OSSERVAZIONE. La cinghia maestra non si stringerà di soverchio, perchè facilmente comprimerà la respirazione del cavallo, e produrrà delle piaghe; ed acciocchè non succeda simil danno, si lascerà tra la cinghia suddetta, e il corpo dell' animale uno spazio da potervi passare uno, o più dita: le fibbie poi resteranno tra le falde ed il pannello della sella, affinchè non feriscano il cavallo.

Il pettorale situato sulla parte anteriore del torace, non starà assai lento, nè troppo stirato; dappoichè nel primo caso

il cavallo troverà impedimento nel camminare, e nel secondo caso, la sella correrà sul garrese, e darà nocumento all' avanbraccio.

Se inoltre la groppiera sarà troppo lenta non gioverà a nulla; ed all' opposto se sarà affibbiata corta pregiudicherà il cavallo sotto la coda, per cui se le darà la giusta corrispondenza colla sella, e si baderà che la fibbia non tocchi la scbiena dell' animale.

ARTICOLO TERZO

Del Bridone

§. 1.

Il Cavaliere comunicherà la sua volontà al cavallo per via del bridone di scuola, le cui parti principali sono due, e vengono composte:

Primo. Da un morso di ferro massiccio liscio; pesante once dieci all' in-

circa, diviso in due parti unite e movibili al centro comune; senza guardie, e senza barbazzale, e distribuito, nel *Morso* propriamente detto; e in due anelli collocati agli estremi dello stesso morso, in cui sono attaccati i laterali della testiera, o *Porta-morso*; e le due redini che ha nelle mani il Soldato.

Secondo. Dalla montatura del cuojo, che unisce il morso alla testa del cavallo, e che forma una scambievole corrispondenza con lo stesso morso, e i pugni del Cavaliere. La montatura viene ripartita

NELLA TESTIERA

NEI LATERALI DELLA TESTIERA, O

PORTA-MORSO

NEL FRONTALE

NEL SOTTOGOLA

NELLE REDINI.

OSSERVAZIONE. *La lunghezza del morso sarà regolata a norma della larghezza della bocca del cavallo.*

§. 2.

Il Soldato col bridone pendente dal braccio sinistro, si situerà dirimpetto l' occhio sinistro del cavallo, e colla mano destra, dopo d'aver levata la capezza, prenderà la barbozza, e metterà il pollice sulla sbarra; dipoi colla mano sinistra, tenendo il bridone per la testiera, introdurrà il morso nella bocca; e colla mano destra intrometterà l'orecchie tra la testiera e il frontale, liberando all'intutto il tuppo: in ultimo affibbierà il sottogola, e passerà le redini incrocicchiate per sopra il collo dell'animale, avvicinandole al pomo della sella.

OSSERVAZIONE. *Il morso appoggerà sulle labra, e poco o nulla sulle sbarre. Il*

sottogola sarà affibbiato lento, per non toccar la gola del cavallo: questa lista di cuojo evita, che la testiera sfuggisse.

ARTICOLO QUARTO

Delle definizioni dei vocaboli dell' equitazione; e della natura del passo, e del trotto.

§. 1.

Definizione Prima. Il vocabolo *Maneggio* significa tanto il luogo in cui s' istruiscono il Cavaliere, e il cavallo; quanto la scuola che ad essi loro si fa fare. Il locale poi su cui praticansi tali insegnanze, sarà di figura circolare; o rettangolare.

§. 2.

Definizione seconda. Non è altro il cavalcare alla mano dritta, o sinistra, se non che nel primo caso, il lato de-

stro, e nel secondo caso, il lato sinistro del Cavaliere è rivolto verso lo spazio, o centro del Maneggio.

§. 3.

Definizione Terza. Si chiamano ajuti tutti quei soccorsi, che il Cavaliere ricava dalle mani, cosce, gambe, e dai talloni in cui sono situati gli speroni.

§. 4.

Definizione Quarta. I castighi sono la pena, che ha da sofferire il cavallo per la sua disubbidienza.

§. 5.

Definizione Quinta. Chiamare, si dice quando si vuole, che un cavallo dal riposo si metta in movimento; o che da una velocità entri in un'altra, come dal passo al trotto, dal galoppo alla gran corsa ec.

OSSERVAZIONE. *Tutte le chiamate sono*

riunite nella classe degli ajuti, che si danno al cavallo.

§. 6.

Definizione sesta. Render la mano; significa il movimento che si fa abbassando le mani che tengono le redini; e con ciò cessa l'azione del morso, e si rinfresca la bocca del cavallo.

§. 7.

Definizione settima. Cambiar di mano, dicesi quando il cavallo descrive una linea attraversando il Maneggio da dritta a sinistra, o da sinistra a dritta.

OSSERVAZIONE. Si proibiscono tutte le chiamate con la voce, o cogli scrosci di lingua, perchè se tali ajuti si praticassero nei Maneggi militari, ne avverrebbe (oltre dell' inosservanza del silenzio) che il soldato abituato a ciò comunicherebbe in linea di battaglia, un movimento non so-

lo nel suo cavallo, ma ben anche in quegli che gli stessero ai fianchi.

§. 8.

Natura del passo. Il passo è l'azione meno elevata, la più lenta e la più comoda di tutte le velocità; ed in questo moto naturale del cavallo si considerano in ogni passo quattro tempi, e tre intervalli.

§. 9.

Natura del trotto. Il trotto è un movimento più celere, più elevato, e meno agiato del passo; ed in ogni slancio vi sono due tempi, ed un intervallo.

ARTICOLO QUINTO

Della positura del Soldato prima di montare; della maniera di montare. Del modo di tener le redini e della situazione delle braccia e mani.

§. 1.

Il Cavaliere si situerà davanti il suo cavallo, colle spalle ad esso direttamente rivolte. Terrà il braccio sinistro infra le redini, che staranno incrocicchiate verso la loro estremità, e mantenute dalla mano sinistra, la quale ben chiusa si appoggerà sulla cavità del petto, tenendo il pollice disteso sulla redine sinistra, e il gomito un poco discosto dal corpo.

Pel dippiù si osserverà come si è detto per la positura dell' Uomo a piede. *Capit. Primo. Artic. Secondo* §. 1. *pag.* 5.

§. 2.

Il Soldato monterà al comando:

PREPARATEVI PER MONTARE

Sei Tempi

Primo. Si porterà il piè destro quat-

tro pulgate avanti del sinistro ;

Secondo. Si farà mezzo giro a sinistra, e si porrà il calcagno destro in linea col calcagno sinistro.

Terzo. Si piglieranno le redini colla mano destra, la quale frapporrà il dito pollice in mezzo di esse; e facendosi scorrere la mano sinistra per la redine sinistra, si situerà la medesima a sei pulgate distante dall'anello del bridone.

Quarto. Dapprima s'intrometterà l'orecchio destro del cavallo in mezzo alle redini, che si terranno separate col pollice della mano destra; e quindi dando un passo in avanti vi s'introdurrà intieramente la testa, e si farà fronte al collo del cavallo.

Quinto. Facendosi scorrere la mano sinistra lungo la redine sinistra, si situerà la medesima mano aperta sulla

criniera, colla palma all'in su, e a sei pulgate distante dall'arcione, e in mezzo della quale palma colla mano destra si metteranno le redini incrocicchiate in maniera, che la dritta venga al disopra della redine sinistra: e pigliandosi di poi colla stessa mano destra un ciuffo di crini, si avvolgerà per ben due volte al pollice sinistro, la cui mano resterà perfettamente chiusa.

Sesto. Senza movere la mano sinistra, si farà a dritta e si darà un passo in avanti; indi arrivato che si sarà in direzione della staffa si farà a sinistra, e s'introdurrà la punta del piede sinistro nella detta staffa, attaccando il ginocchio allo staffile. La mano destra si appoggerà all'arcione, e si manterrà il corpo diritto, e la schiena incavata.

OSSERVAZIONE. Il Soldato introducen-

do il piede nella staffa, non dovrà toccare colla punta dello stivale la pancia del cavallo, a motivo di non far uscire l'animale dallo stato di quiete.

§. 3.

MONTATE

Due Tempi

Primo. Il Soldato terrà ben ferma la mano sinistra, e dando una spinta col piè destro si solleverà da terra, ed appoggerà la cintura alla falda della sella, facendo gravitare tutto il peso del corpo sulla staffa: i calcagni si terranno in contatto, le punte de' piedi discoste dalla pancia del cavallo, la testa diritta, e le spalle come si è detto per la positura dell' Uomo a piede. *Capit. Primo. Artic. Secondo* §: 1. *pag.* 3.

Secondo. Passando francamente la gamba destra per sopra la groppa, si

metterà il Soldato leggermente, e senza scossa in sella. La mano destra si terrà chiusa, e poggerà sull'orlo del fondo dritto col pollice alla parte interiore del medesimo fondo: in ultimo si lasceranno i crini, e si piglieranno le redini con ambe le mani.

§. 4.

Le mani, in ognuna delle quali vi sarà una redine, si terranno all'altezza dei gomiti, e distaccate per tre pulgate dal corpo, e distanti verticalmente sei pulgate dal pomo della sella. Le unghie saranno rivolte alla bottoniera del golè. I polsi si vedranno in maniera agevole ritondati; e i gomiti con giusta simmetria piegati, saranno appoggiati lievemente al corpo.

OSSERVAZIONE. Così potrà il Cavaliere allungare, accortare e movere le redini

dall' uno all' altro lato secondo bisognerà.

ARTICOLO SESTO

Positura dell' Uomo a cavallo; e della maniera di smontare.

§. 1.

Il Soldato a cavallo si considera diviso in tre parti.

IN TRONCO

IN COSCE

IN GAMBE.

Il tronco per essere agile e fermo, ed acciocchè abbia la forza necessaria sul proprio suo centro, sarà situato nel mezzo della sella, in guisa, che se dall' occipite dell' Uomo si abbassa una linea, dovrà questa radere le reni, e piombare perpendicolarmente sulla schiena del cavallo.

Le cosce per operare con più a

meno gradi di potenza che convengono, caderanno tanto basse per quanto si potrà, e senza che influiscano a scomporre la positura del tronco.

Le gambe anderanno giù col loro peso naturale, tenendole bensì flessibili vicino al corpo del cavallo, senza però toccarlo; e parallele colla linea del tronco.

I piedi senza essere rivolti nè troppo dentro, nè tanto fuori, manterranno le punte due pulgate più alte de' calcagni, i quali corrisponderanno colla perpendicolare, che s'immaginerà abbassata dall'osso esteriore delle spalle, e che radente passerà per gli stessi calcagni. *Tav. II. Fig.* 2.

OSSERVAZIONE. Quando bisognerà far pressione colle cosce non dovrà giammai scomporsi il tronco; ed allorchè si daran-

no gli ajuti colle gambe non si discosteranno le cosce; nè si farà uscire il tronco dalla base: di sì fatta maniera si conseguirà il grande e principale oggetto dell' equitazione, qual' è appunto di eccitare nel cavallo un movimento regolato dalle forze poste a tale effetto in combinazione.

§. 2.

Il Soldato smonterà al comando:

PREPARATEVI PER SMONTARE

Un Tempo

Si passeranno le redini incrocicchiate nella mano sinistra, e si prenderà un ciuffo di crini come si è prescritto nel quinto tempo di montare. *Art. Quinto* §. 2. *pag.* 110. Indi si leverà il piede dritto dalla staffa; si appoggerà il pugno destro sull' orlo del fondo, e si resterà come nel secondo tempo di

MONTATE. *Art. Quinto* §. 3. *pag.* 112.

SMONTATE

Tre Tempi.

Primo. Il Cavaliere si solleverà sulla staffa sinistra, e passerà la gamba destra per soprà la groppa, restando come nel primo tempo di MONTATE.

Secondo. Si scenderà con leggiadria, e lasciando il ciuffo, si prenderanno colla mano destra le redini per la loro estremità; frapponendovi il dito pollice, e facendosi scorrere la mano sinistra lungo la redine sinistra, fino a sei pulgate distante dall'anello del bridone, si darà un passo in avanti, e si resterà voltato verso la stessa fronte che mantiene il cavallo.

Terzo. Si daranno due passi in avanti, e facendo passare la testa del cavallo per mezzo le redini, si girerà sul calcagno destro per un mezzo giro a

dritta, e si farà fronte al cavallo. Le redini resteranno come nella positura dell' Uomo prima di montare.

Al comando RIGA si farà mezzo giro a dritta su i calcagni, e si resterà come si è prescritto al §. 1. *Art. Quinto pag* 109.

OSSERVAZIONE. *Siccome l' essenziale oggetto delle lezioni della prima classe è di avvezzare il Cavaliere ad equilibrare tutte le sue forz intorno al cavallo, e di non servirsi di veruno ajuto, si proibisce perciò al Soldato di andare al Maneggio cogli speroni, dappoichè nella scuola della seconda classe si adopererà questo secondo agente, che viene in soccorso dell' Uomo per aumentare il risultato della potenza individuale.*

§. 3.

Le anzidette lezioni si faranno dap-

prima con un Soldato per volta: indi tutti i Cavalieri di prima classe si allogheranno in una riga distante otto piedi l'uno dall'altro; e dopo che tutti insieme si saranno perfezionati nelle lezioni di montare e smontare, verranno individualmente istruiti senza staffe alla guida, in un Maneggio circolare di figura ben grande.

OSSERVAZIONE. *Egli è ben necessario che il Soldato venga istruito a smontar senza staffe, saltando a terra dalla parte sinistra.*

§. 4.

Il cavallo su cui starà il Soldato, verrà per le prime volte guidato a mano da un Basso-Uffiziale, che gli farà fare alcuni giri a destra; cambierà quindi la mano a sinistra, e ritornerà di bel nuovo sul circolo a dritta.

§. 5.

Acquistato che avrà l'Uomo la positura a cavallo, senza aver più la condotta del Basso-Uffiziale, cavalcherà di passo a dritta, e cambierà; cavalcherà a sinistra, e tornerà a cambiar di mano.

§. 6.

Quando il Cavaliere cavalcherà a dritta manterrà la mano esteriore più alta della mano interiore; e la redine destra più corta della redine sinistra: l'opposto sarà cavalcando a sinistra.

OSSERVAZIONE. *Si chiama gamba e mano esteriore*, o di fuori *quella parte del Cavaliere che più si allontana dal centro del maneggio; e gamba e mano interiore*, o di dentro, *quel lato che più si accosta al medesimo centro.*

§. 7.

Il Soldato per cambiar di mano da

destra a sinistra, o da sinistra a destra, accorterà colla mano di fuori la redine di dentro; ed appoggiando la redine esteriore al collo del cavallo, la piegherà sulla redine interiore; e girando verso il centro del circolo, attraverserà il Maneggio, e passerà sulla nuova mano.

§. 8.

Tutte l'espressate lezioni s' incominceranno al passo; e si praticheranno quindi al trotto, e sempre col solo ajuto del Basso-Uffiziale, il quale terrà la frusta, e starà durante l'insegnanza vicino all' Istruttore, che avrà in mano la guida.

§. 9.

Terminata che sarà l' istruzione, i Soldati smonteranno, e sfileranno per uno, guidando il cavallo al passo, e con distanza, che non possa un calcio of-

fendere l'Uomo; e si ritireranno al Quartiere.

ARTICOLO SETTIMO

Delle istruzioni della seconda classe.

§. 1.

Nelle istruzioni di seconda classe si considerano:

Primo. La continuazione delle lezioni colla guida. Gli ajuti e i movimenti delle mani, e la definizione di alcun vocabolo dell' equitazione.

Secondo. Le insegnanze a sei Cavalieri allogati in ordinanza.

Terzo. La scuola nel Maneggio rettangolare.

ARTICOLO OTTAVO

Della continuazione delle lezioni colla guida.

§. 1.

Al Soldato che saprà eseguire con precisione gl' insegnamenti, che avrà ricevuti come Cavaliere di prima classe, se gli daranno gli speroni, e le staffe.

OSSERVAZIONE. *Le staffe allora saranno di giusta misura, quando alzandosi il Soldato su di esse, vi si trovino tre pulgate di distanza dall' inforcatura dell' Uomo alla cavalleizza della sella: staffe più lunghe sarebbero pregiudizievoli, e renderebbero difficoltoso al Soldato di passar francamente la gamba per sopra la balice, nell' atto di montare. La mentovata lunghezza si otterrà, collocando l' Uomo in sella equilibrato, diritto, colle gambe penzoloni; e colle staffe pendenti, ed in questa positura l' Istruttore alzerà la punta del piede del Cavaliere ad un' altezza tale, che possa introdursi nella staffa, la*

quale corrisponderà esattamente a due linee sotto il malleolo.

Le staffe sosterranno il solo peso delle gambe, nè mai il Cavaliere premerà di soverchio su di esse, dappoichè se lo farà senz' arte si troverà sollevato, e fuor di centro.

§. 2.

I Soldati di seconda classe, prima di entrare nel Maneggio rettilineo, continueranno la scuola al circolo per acquistare la piena conoscenza degli ajuti, e la destrezza di saper maneggiare il cavallo nelle velocità del passo, e del trotto.

§. 3.

Ajuti colle cosce. Attento il fisico dell'Uomo, subito che il Soldato a cavallo volterà i ginocchi verso le falde della sella, le cosce si verranno a gon-

fiare, e produrranno l'ajuto il più piacevole e comodo, per avvertire il cavallo di dover lasciare lo stato di quiete.

§. 4.

Ajuti colle Gambe. Le gambe produrranno impressione nel cavallo quando lo toccheranno; ed acciocchè il Cavaliere ne conseguisca l'effetto, accosterà la polpa alla pancia del cavallo, quattro dita più indietro della vena cinghiaja; e così eviterà la pressione delle cosce, e produrrà un ajuto più sensibile, e vigoroso.

§. 5.

Ajuti cogli speroni. Questi ajuti si distinguono in *Piccare*, e *Speronare*.

Si dice piccare, quando il Cavaliere piegherà il ginocchio, accosterà la gamba e poi lo sperone alla pancia del cavallo. Questo ajuto è eccellente, e

molto proprio in qualunque circostanza, ma ha da essere l'ultimo come il più forte, e più risolutivo.

S'intende per speronare, correggere, e non già ajutare, giacchè il Cavaliere avverte in uno slancio il cavallo, senza che preceda il momento in cui si piega il ginocchio, e si accosta la gamba.

OSSERVAZIONE. *Acquistata che avrà il Cavaliere la cognizione degli ajuti colle cosce, gambe, e con gli speroni, se ne servirà di consenso con le mani sempre che lo chiederanno le circostanze.*

Avvertasi, che quanto più leggermente si ajuterà un cavallo, tanto il risultato sarà più perfetto, conciosiachè un cavallo va ordinariamente bene con gli ajuti leggieri e soavi; all'opposto, gli ajuti forti e violenti lo confonderanno se

è debole; e se sarà gagliardo lo constringeranno di andar sulle reni, produrranno de' controtempi, e lo renderanno pesante di mano: anzi dippiù, gli ajuti aspri faranno divenire il cavallo furioso, e ributteranno un cavallo melanconico.

Il Cavaliere di raro farà uso degli speroni, imperciocchè non v'è cosa, che avvilisca tanto il cavallo, e lo disperi, quanto gli speroni spesso e male a proposito applicati; e badisi bene, che questo ajuto si ha da dare alla cinghiaja, e non già al fianco, il quale è parte molto sensibile e solleticante.

§. 6.

In quattro modi si possono muovere le mani, e quattro ne sono i risultati.

Se le mani si avanzano, il cavallo spicca in avanti.

Se le mani si ritirano al corpo, il cavallo retrocede.

Se la mano sinistra si porta sopra la destra, le redini s'incrocicchiano, ed il cavallo gira a dritta; e con movimenti opposti il cavallo gira a sinistra.

La cagione poi di tali effetti è l'azione, che producono le due potenze considerate nelle mani del Cavaliere, e nel morso, che si corrispondono vicendevolmente per via delle redini.

Quando le mani avanzano, il morso cessa di premere, ed il cavallo si mette in movimento per la linea diretta.

Ritirando le mani al corpo, il cavallo sente il morso che gli fa pressione e l'addolora egualmente tutte le parti sensibili della bocca, per cui volendo sfuggire lo stimolo retrocede; o si arresta.

Nel girare a dritta, la parte sinistra del morso calca sul labbro del cavallo, che per sua stessa natura sfugge dalla parte opposta donde vien molestato. Il contrario accade nel girare a sinistra.

§. 7.

Entrato che sarà il Soldato nel Maneggio circolare farà alto, e se gli comanderà:

I. ATTENZIONE
II. IN AVANTI
III. MARCIA.

Primo. Alzandosi le mani si solleverà la testa del cavallo, e si darà una leggiera pressione colle cosce.

Terzo. Si avanzeranno le mani, e si spiccherà in avanti il cavallo al passo.

OSSERVAZIONE. *Se il cavallo fosse sensitivo, spiccandolo in avanti si farà uso*

il meno che sia possibile delle gambe; dappoichè si otterrà lo stesso effetto con una seconda pressione di cosce, o col solo accostar la polpa alla pancia. Se poi il cavallo non fosse ubbidiente a queste leggiere chiamate, si piccherà con lo sperone di fuori; se totalmente restio, coi due speroni.

§. 8.

L'Istruttore allargherà il circolo, e il Cavaliere farà uso delle redini per cavalcare a dritta, cambierà, e ritornerà alla mano destra.

§. 9.

Al comando ALTO il Soldato uguaglierà le mani, e siccome cavalcherà al passo, darà una leggiera chiamata portandole verso il suo corpo, senza però movere il busto: quindi fermatosi, renderà le mani.

§. 10.

Cogli stessi comandi del §. 7. *pag.* 129. si ricominc-ranno le lezioni, per indi passare al trotto al comando:

TROTTO.

Il Cavaliere in questo movimento avrà tre principj per ben eseguire il comando.

Primo. Darà una breve chiamata rialzando le mani, e portandole un poco più in avanti della situazione in cui si trovano al passo.

Secondo. Accosterà in corrispondenza delle mani la gamba esteriore alla pancia.

Terzo. Procurerà di dare colle redini a poco a poco il vero e giusto appoggio alla bocca del cavallo; e moverà quanto meno potra le mani, dappoichè il continuo movimento delle me-

desime influendo sul morso, e questo nelle labbra, verranno ad impedire lo sviluppo della forza del cavallo, ed in conseguenza la ragion crescente del moto.

§. 11.

Per passare dal trotto al passo, si comanderà:

PASSO.

Il Soldato riporrà le mani nella positura per questa velocità, ed inchinerà appena il busto indietro; così l'azione del morso farà una più sensibile impressione nella bocca del cavallo, e lo constringerà a lasciare la più celere velocità, per ripigliarne un'altra più comoda e lenta.

§. 12.

Definizione. Il vocabolo *Serrare*, corrisponde nella Cavalleria a ciò che vuolsi significare nelle scuole pagane di ca-

valcare, *Costeggiare*; giacchè il cavallo mediante un tal movimento lateralmente si porta su d'uno de' suoi fianchi:

ARTICOLO NONO.

Dell' insegnanze a sei Cavalieri allogati in ordinanza.

§. 1.

Dopo le anzidette lezioni, si allogheranno sei Cavalieri in ordinanza colla fronte di tre file a piede, e colla seconda riga otto piedi distante dalla prima; e s' insegnerà loro di passar la *parola* da dritta a sinistra, numerandosi da se stesso il Soldato imparo, *Primo*, e il Soldato paro, *Secondo*.

§. 2.

Per montare si comanderà:

PREPARATEVI PER MONTARE.

Sei Tempi.

Come si è prescritto all'*Artic. Quin.* §. 2. *pag.* 109. coll'avvertenza che al terzo tempo il Soldato paro prenderà ambedue le redini con la mano sinistra, che si fermerà a sei pu'gate distante dalla bocca del cavallo; e colla medesima mano si constringerà l'animale a retrocedere per otto piedi.

Il dippiù per montare, si praticherà come si è prescritto nell'anzidetto Articolo e Paragrafo.

Al comando RIGA, i Secondi numeri si allogheranno in ordinanza.

§. 2.

Tre saranno i mezzi che avrà il Soldato per allinearsi.

Primo. Il leggiero contatto del ginocchio col compagno con cui si allinea.

Secondo. La direzione delle spalle.

Terzo. La posizione del cavallo, che dovrà stare perfettamente perpendicolare sulla linea di marcia; e parallelo al cavallo che si avrà alla destra, o alla sinistra.

OSSERVAZIONE. *Il Soldato allora starà sulla linea di marcia, quando il suo sguardo corrisponderà in mezzo l'orecchie del cavallo; tutte le parti del corpo situate perfettamente in simmetria; le gambe pronte per dare gli opportuni ajuti; e le redini mantenute in modo da poter equilibrare le parti dell'animale intorno al suo centro.*

§. 4.

Il Soldato in ordinanza occupa col suo cavallo tre piedi di larghezza, e otto piedi di lunghezza da capo a coda.

OSSERVAZIONE. *Dalla conoscenza della dimensione del Soldato a cavallo in riga, ed in fila, se ne deducono, sebbene con*

diverse misure, eguali corollarj del Soldato a piede in ordinanza. Avvertasi intanto, che per aversi una norma generale nei disegni, e nel calcolo delle misure, si sono, e non ad altro oggetto, stabilite come esatte le descritte dimensioni; conciosiachè la pratica farà vedere di esservi qualche variazione negli spazj occupati dalla diversa specie di Cavalleria considerata in grave, e in leggiera; e per cui la vera regola di conoscere la precisa estensione della fronte d' una Truppa sarà quella di misurarla colla velocità del proprio cavallo.

ARTICOLO DECIMO

Della scuola nel Maneggio rettangolare.

§. 1.

Dal Maneggio circolare, passerà il Cavaliere al Maneggio rettangolare di fi-

gura parallelogramo. *Tav. II. Fig.* 1. e la sua esercitazione sarà.

Primo. Serrar le righe. Sfilare, e retrocedere.

Secondo. Girare a dritta. Girare a sinistra.

Terzo. Girare col mezzo giro a dritta, e col mezzo giro a sinistra. Serrare a dritta, e serrare a sinistra.

Quarto. La Piccola Volta. Serrare a sinistra per aprir le distanze a dritta; e serrare a dritta per aprir le distanze a sinistra.

Quinto. La scuola fuori il Maneggio.

ARTICOLO UNDECIMO

Del serrar le righe, dello sfilare, e del retrocedere.

§. 1.

Per serrar le righe si comanderà

I. SECONDA RIGA SERRATE

II. MARCIA.

Secondo. La seconda riga chiuderà sulla prima a due piedi di distanza, considerata dalla groppa del cavallo di prima riga, alla testa di quello di seconda.

§. 2.

Per sfilare per la dritta il comando sarà:

I. PER UNO PER LA DRITTA SFILATE

II. MARCIA.

Secondo. Si sfilerà per Uno per la dritta, conservando la distanza di otto piedi da cavallo a cavallo.

L'Istruttore indicherà al Soldato della testa della fila, la linea che dovrà percorrere, e il lato su cui dovrà dirigersi, che sarà H. E.

§. 3.

Il Cavaliere passeggerà tutto il Maneggio, cambierà per la linea L. M. Ritornerà a cambiare per la linea N. O., e cavalcando a dritta su d'uno de' lati maggiori si comanderà:

I. ALTO

II. IN DIETRO

III. MARCIA.

Terzo. S'inchinerà il busto indietro, e si rinculerà; badando di rendere ad ogni passo le mani, e di dare una maggiore azione a quella redine, verso la quale il cavallo, nel retrocedere, spingesse più la sua groppa, per così mantenerlo sulla linea della pista. Se poi il cavallo rinculando uscisse totalmente dalla direzione gettandosi a dritta o a sinistra, si farà uso d'ambedue le redini; e se fosse duro e non sottomettesse l'

anca, si ajuterà leggermente colle gambe.

§. 4.

Per cessare di retrocedere si comanderà:

ALTO.

§. 5.

Il comando per fare a dritta sarà:

I. A DRITTA

II. MARCIA.

secondo. Si accosterà la gamba destra alla pancia, e le redini si manegeranno come si è prescritto per le cambiate al circolo. *Artic. Sesto*. §. 7. *pag.* 120.

Con movimenti opposti si farà a sinistra, e al comando:

I. A SINISTRA

II. MARCIA.

ARTICOLO DUODECIMO:

Del girare col mezzo giro a dritta e col mezzo giro a sinistra, e del serrare a dritta, e a sinistra.

§. 1.

Il comando pel mezzo giro a dritta sarà:

I. MEZZO GIRO A DRITTA

II. MARCIA.

Secondo. Si metteranno in pratica gli anzidetti principj come per fare a dritta, o a sinistra, finchè si compirà il mezzo giro.

Con regole opposte si farà il mezzo giro a sinistra al comando:

I. MEZZO GIRO A SINISTRA

II. MARCIA.

§. 2.

Trovandosi il Cavaliere su d'uno

de' lati maggiori, se gli farà eseguire il movimento di serrare a dritta, o a sinistra al comando:

I. FRONTE

II. A DRITTA SERRATE

III. MARCIA.

Primo. Si girerà a dritta, o a sinistra, e sempre verso la parte interna del Maneggio.

Secondo. Si situeranno le mani in maniera, che la destra resti più alta della sinistra.

Terzo. Si accosterà la gamba sinistra alla pancia, e colla redine sinistra si obbligherà il cavallo a serrare a dritta, ed acciocchè si possa con più facilità eseguire il movimento, si volterà un poco verso la destra l'avanbraccio del cavallo. Arrivatosi quindi alla distanza di un piede del Soldato che si troverà al-

la dritta, si farà alto; si discosterà la gamba sinistra, e si accosterà la destra, affinchè l'un cavallo non si spinga sull' altro: terminato che sarà il movimento, si metteranno le mani nella positura di quiete.

Con gli ajuti opposti si serrerà a sinistra, e per cui si comanderà:

I. FRONTE

II. A SINISTRA SERRATE

III. MARCIA.

OSSERVAZIONE. Il Cavaliere non dovrà permettersi di voltare il suo cavallo ad arbitrio, ma eseguirà costantemente le girate sull' angolo delle poste, per così acquistare il grado necessario di abilità, che esige la natura d' un simil movimento; e la cui esecuzione risulterà osservandosi i principj di A DRITTA O A SINISTRA.

Le cambiate si faranno attraversando

il Maneggio sulla linea che unisce i due lati maggiori, e sempre alla distanza di sei passi dagli angoli.

Il mezzo giro a dritta si adopererà quando si cavalcherà a dritta; e l'opposto si farà pel mezzo giro a sinistra: la ragione di ciò è per aversi la testa del cavallo verso il centro del Maneggio.

Le velocità per la seconda classe saranno il passo, ed il trotto; giacchè è ben difficile nelle scuole militari di poter galoppare col semplice bridone, il quale richiede somma dolcezza e sensibilità nella bocca del cavallo, e leggerezza e tatto dilicato nelle mani del Cavaliere.

ARTICOLO DECIMOTERZO.

Della Piccola Volta. Del serrare a sinistra per aprir le distanze a dritta; e del serrare a dritta per aprire le distanze a sinistra.

§. 1.

Le Volte apportano più o meno difficoltà, secondo che lo spazio è più o meno grande. Quando il Maneggio sarà bastantemente lungo, e largo, le piccole Volte saranno otto; e quattro quando lo spazio sarà piccolo. In ogni caso, ognuna di esse sarà un quadro perfetto.

§. 2.

Al comando:

LA PICCOLA VOLTA.

Cavalcandosi a dritta si principierà la piccola Volta in B., si passerà in C., quindi in D., e si terminerà in A. Da questo angolo si anderà in F., dipoi in G., si arriverà in H., e si percorrerà fino in E. Indi si continuerà a cavalcare a dritta, si percorrerà il lato maggiore, ed arrivato in K. si girerà e si

giugnerà in L., e poi in M. e finalmente si descriverà l'ultimo quadro N. O. P. Q.

Della stessa guisa, come si descrivono a destra si praticheranno le Volte cavalcando a sinistra. *Tav. III. Fig.* 3.

OSSERVAZIONE. *Due oggetti ha l'esercizio della piccola Volta.*

Primo. Facilita al cavaliere il movimento delle mani su d'una continuazione di angoli.

Secondo. Avvezza il cavallo a piegar il collo alle frequenti chiamate.

§. 3.

Le lezioni nel Maneggio rettilineo finiranno con far serrare i sei Cavalieri in uno insieme a dritta, o a sinistra, e con aprir le distanze verso uno de' lati.

§. 4.

Per aprir le distanze a dritta si comanderà:

I. LE DISTANZE A DRITTA A SINISTRA SERRATE.

II. MARCIA.

Secondo. Restando immobile il Cavaliere della dritta, ogni altro Soldato serrerà a sinistra, e quando ognun di loro sarà arrivato alla distanza prescritta dall' Istruttore, che regolarmente sarà di otto piedi da un cavallo all'altro, farà alto, e si allineerà a dritta.

Con movimenti opposti si aprirà la distanza a sinistra al comando:

I. LE DISTANZE A SINISTRA A DRITTA SERRATE,

II. MARCIA,

ARTICOLO DECIMOQUARTO

Della scuola fuori il Maneggio.

§. 1.

I sei Cavalieri usciranno dal Maneggio, si allogheranno in una riga, apriranno le distanze a dritta, o a sinistra, e principieranno le lezioni colle marce dirette, che saranno eseguite di passo, e di trotto.

§. 2.

Adempite che si avranno con precisione le anzidette insegnanze, si serreranno le distanze, e si comanderà:

I. PRIMI NUMERI IN AVANTI.

II. MARCIA.

Secondo. Usciranno i primi numeri, e a dieci passi in avanti si fermeranno al comando ALTO.

Di poi i primi e secondi numeri marceranno di passo, e di trotto, alternando le velocità, e cambiando la direzione or col mezzo giro a dritta,

ed or col mezzo giro a sinistra:

OSSERVAZIONE. Il mezzo giro a dritta, o a sinistra non si farà giammai marciando, ma precederà sempre a questo movimento il comando di ALTO.

§. 3.

Terminate che saranno tali insegnanze, si metteranno i primi e secondi numeri gli uni a fronte degli altri a settanta, o ottanta passi in distanza, e passeranno per gli scambievoli intervalli.

§. 4.

Finalmente i sei Cavalieri sfileranno, ed apriranno un circolo, su cui si faranno tutte le lezioni che si sono stabilite pel Maneggio circolare.

§. 5.

Terminata che sarà l'antecedente scuola i sei Cavalieri si allogheranno nuovamente in ordinanza colla fronte

di tre file, e smonteranno al comando:

PREPARATEVI PER SMONTARE.

Un Tempo.

I secondi numeri retrocederanno per la lunghezza di un cavallo, e quindi tanto questi, quanto i Soldati Primi numeri praticheranno ciò che si è detto all' *Artic. Sesto §. 2. pag. 116.*

SMONTATE.

Tre Tempi.

Come è stato prescritto per questa lezione.

Al comando RIGA i Secondi numeri di belnuovo si allogheranno in ordinanza.

OSSERVAZIONE. *Il movimento per aprir le distanze fa perdere al cavallo il naturale istinto di restare unito ad altri cavalli, ed apparecchia le marce dirette cogl' intervalli.*

Le marce dirette con distanze abituano il Cavaliere, ed il cavallo a perfezionare le linee di marcia.

Il passaggio per gl' interstizj riduce il cavallo ad uscir dalle righe.

Il circolo richiama l'attenzione del Soldato a mantener le distanze nelle varie velocità; perfeziona l'equilibrio del Cavaliere in sella, mercè il quale divenendo l'Uomo più leggiero si minora la forza d'inerzia del cavallo, e si accresce la sua mobilità.

Oltre di tutto ciò, si faranno marciare i Soldati in una riga con leggiero contatto sulle linee dirette di marcia; per avvezzarli a non fare uscir la Guida dalla direzione, e si faranno conversare con distanza, e senza distanza cogli stessi comandi, e principj che si sono prescritti a piede.

ARTICOLO DECIMOQUINTO

Dell' istruzione della terza classe.

§. 1.

Istruito che sarà il Soldato di seconda classe in tutte le lezioni prescritte nei due Maneggi circolare, e rettilineo, e nella scuola al diritto, passerà alla terza classe, le cui insegnanze considerano:

Primo. La Briglia in generale, i suoi risultati: e la maniera di metter la briglia.

Secondo. Il montare colla sciabla nel maneggio circolare; i differenti effetti della mano della briglia; e la natura del galoppo.

Terzo. Le lezioni colla guida.

Quarto. La scuola nel Maneggio rettilineo; il Soldato tutto armato, e il cavallo intieramente bardato.

Quinto. Il Caracollo; il salto della Barriera, e del Fosso.

Sesto. Il fuoco colla pistola, e carabina; e il modo di perfezionare i Soldati nell' equitazione.

ARTICOLO DECIMOSESTO

Della Briglia in generale, de' suoi risultati; e della maniera di metter la briglia.

§. I.

I principali componenti della briglia sono due; il morso, e la montatura del cuojo. Le parti del morso sono:

LE GUARDIE *divise in superiori, ed inferiori.*

IL BARBAZZALE

L' IMBOCCATURA; *detta propriamente* MORSO.

LA CATENELLA

GLI ANELLI

Formano la montatura del cuojo

LA TESTIERA

I LATERALI *della testiera, o Portamorso, ove sono delle piccole fibbie per poter alzare, o abbassare l' imboccatura.*

IL SOTTOGOLA

IL FRONTALE, *che serve a mantener la testiera in quell' istessa situazione, nella quale si sarà posta una volta.*

LA MUSSAROLA, *che impedisce al cavalio di aprir la bocca, e lo costring: di sentire il morso con maggiore effetto.*

LE REDINI, *che si affibbiano agli anelli situati nella parte inferiore delle guardie.*

Alla briglia vi si aggiunge il BRIDONCINO, o FILETTO, la cui composi-

zione è della natura stessa del bridone di scuola, colla sola differenza, che le redini sono unite alla loro estremità; ed il ferro che si mette in bocca al cavallo è più sottile, e forma un tutto colla briglia, senza che abbia testiera e frontale separato.

OSSERVAZIONE. *Si fa uso del filetto per guidare il cavallo in caso che in un attacco, o per qualche altra circostanza si rompessero le redini della briglia, o si spezzasse il morso.*

§. 2.

Le Imboccature saranno di tre specie.

L'una detta *Montata*.

L'altra chiamata *Mezza Montata*.

La terza a *Cannoncino*, come la più semplice.

Il peso totale del morso sarà all' incirca once 11. $\frac{3}{4}$

Il Barbazzale presso a poco once 4. $\frac{1}{4}$

La Catenella, che impedisce al cavallo di prendere le guardie in bocca, pesante $\frac{3}{4}$ d'oncia: cosicchè il tutto, aggiuntovi il peso del filetto formerà il prodotto di libra 1. once 7. $\frac{3}{4}$

La figura delle guardie sarà tutta di *Mano*, vale a dire, che la parte superiore, ed inferiore delle medesime saranno in una continuata retta; ed avranno la forma come oggi praticasi nei Reggimenti.

OSSERVAZIONE. *L'imboccatura che dicesi montata, è buona per quei cavalli, che hanno le sbarre un poco basse, e per quei che hanno la lingua serpentina, passandola continuamente al di sopra del morso.*

La mezza montata si adatta ad un cavallo, che quantunque abbia una buona

bocca, si trova la lingua troppo grossa, colla quale impedisce l'effetto del morso sulle sbarre, e perciò con tal mezzo si dà libertà alla lingua, e si evita simile inconveniente.

La terza specie è buona pei cavalli giovani, come il più leggiero di tutti i morsi, che se gli possono dare.

§. 3.

Tre sono le forze che agiscono nella briglia. Il morso, il barbazzale, e le guardie alle quali è attaccata la potenza che fa movere il tutto assieme.

Il barbazzale ed il morso cagionano al cavallo del dolore, il quale è in rapporto della forza che comunica il Cavaliere per mezzo delle redini, e il cui risultato alleggerisce l'avanbraccio del cavallo.

Modera l'azione troppo violenta:

Dirige il cammino verso un dato punto: e questi tre effetti sono tutto ciò che compongono il meccanismo dell'equitazione.

§. 4.

Per mettersi la briglia al cavallo si osserverà la medesima regola che si è detta per mettere il bridone; *Artic. Terzo*. §. 2. *pag.* 104. si avvertirà nonostante alla situazione del morso, e del barbazzale.

Il morso poggerà sulle sbarre ad un mezzo pollice al disopra dello scaglione, e qualche volta ancora un pollice intiero, secondo l'apertura della bocca del cavallo, nè starà più alto, perchè farebbe increspar le labra, ed offenderebbe l'osso della sbarra, il quale è più tagliente in questa parte, di quella che è più vicina allo scaglione.

La giusta posizione del barbazzale sarà di situarlo sull'osso della barbozza, e di stringerlo più o meno secondo la natura della medesima, lasciando sempre pendente una sola maglia.

OSSERVAZIONE. Se il barbazzale non sarà sufficientemente stretto, per quanto si forzeranno le guardie della briglia, sempre il cavallo si negherà alla volontà del Cavaliere, e tratto tratto la reazione dell' animale vincerà l' azione dell' Uomo. Nel caso opposto, cioè a dire, se il barbazzale sarà troppo stretto, diverrà un aspro castigo, susciterà della bile nel cavallo, e lo farà dare in ogni sorte di difetti con la speranza di allontanare il dolore: anzi dippiù si baderà, che tutte le maglie abbiano la stessa posizione, e che sieno collocate col piatto sulla barbozza; giacchè le maglie poste dissuguali aumentano la

impressione del barbazzale, e qualche volta cagionano delle piaghe.

ARTICOLO DECIMOSETTIMO

Del montare colla sciabla nel Maneggio circolare; dei differenti effetti della mano della briglia; e della natura del galoppo.

§. 1.

I Soldati di terza classe monteranno uno per volta colla guida nel Maneggio circolare; porteranno seco loro la sciabla, e il cavallo sarà imbrigliato.

§. 2.

Nelle prime lezioni si monterà coi sei tempi già stabiliti all' *Artic. Quinto* §. 2. *pag.* 109. Avvertendosi, che nel quinto tempo, prima si prenderanno colla mano sinistra le redini del filetto e si situeranno nel mezzo di essa palma; e

quindi s' introdurrà il dito annulare nel mezzo delle redini della briglia.

OSSERVAZIONE. Si pone nel mezzo delle redini della briglia il dito annulare, e non già il mignolo, appunto perchè nella manovra gli effetti degli ajuti riescono assai migliori; e ad oggetto benanche, che quando si carica la pistola, e si fa fuoco colla carabina, si vede che le redini con più facilità sfuggono dal mignolo, che non dall' annulare.

§. 2.

I diversi movimenti della mano della briglia, sono la cagione degli effetti prodotti dalle potenze del morso.

Acciocchè una mano possa dirsi buona bisogna, che sia leggiera, soave, e ferma, ed a questa perfezione vi contribuisce molto la giusta positura del Cavaliere in sella, e l' arte di dare gli

ajuti consenzienti alla mano, per indi vedersi gli effetti delle quattro essenziali operazioni, che sono:

RENDER LA MANO

SOSTENER LA MANO

GIRARE A DESTRA

GIRARE A SINISTRA.

Il primo movimento si fa abbassando la mano, e voltando un poco le unghie al disotto: il risultato è di far camminare il cavallo sulla linea di marcia.

La seconda azione si fa avvicinando la mano allo umbilico, ed alzando le unghie un poco in alto: l'effetto di questo movimento arresterà il cavallo, o lo farà retrocedere.

Girerà il cavallo a dritta, quando si porterà la mano verso la parte destra coll'unghie in alto, perchè in questo

caso la redine sinistra è quella che agisce più prontamente.

Finalmente, quando si volterà la mano verso il lato sinistro coll'unghie al disotto, il cavallo girerà a sinistra, perchè la redine dritta è quella che agisce la prima in questo movimento.

Ma tutto ciò si conseguirà perfettamente, allorchè la mano starà a due pulgate in distanza e perpendicolare al pomo della sella; e quando l'angolo formato dall'unione delle due redini corrisponderà al centro del morso.

§. 4.

Natura del Galoppo. Il galoppo è l'azione che fa il cavallo correndo; e in questa velocità si considerano tre tempi, e due intervalli.

Il galoppo si divide comunemente in galoppo unito, in galoppo esteso, e

in gran galoppo. Si considera ancora in galoppo unito a dritta, ed in galoppo unito a sinistra. Vi è inoltre il galoppo difettoso di due specie; l'uno è quando il cavallo falsifica l'anca sola, o la sola spalla; l'altro accade, quando cavalcandosi a dritta, il cavallo galoppa a sinistra; e l'opposto accade cavalcandosi su questa mano: ambedue dovranno correggersi, conciosiachè il Cavaliere, ed il cavallo si esporranno a cadere nelle girate sollecite.

ARTICOLO DECIMOTTAVO

Delle lezioni colla guida.

§. 1.

Si comincerà l'istruzione coi comandi già prescritti per far marciare il Soldato al circolo. *Artic. Ottavo* §. 7. *pag.* 129. sul quale si farà cambiare e ri-

cambiare di mano, insegnando al Cavaliere con esattezza i movimenti della mano della briglia. Quindi si trotterà, e con questa velocità si cambierà a sinistra, di poi si cavalcherà a dritta, e quando si vedrà l'esattezza delle lezioni si galopperà al comando:

GALOPPO.

Il Cavaliere accosterà la gamba di fuori, e volterà la testa del cavallo un poco verso la parte opposta della mano, sulla quale si vorrà galoppare. Se nel principio di questa velocità il cavallo uscisse attraversato, si anderà insensibilmente addirizzando, mettendosi la mano della briglia nella stessa positura in cui era prima di galoppare, tenendosi ferma, ed evitando che agisse male a proposito, e con troppo vivacità nella bocca del cavallo.

§. 2.

Dal galoppo unito si passerà all' esteso al comando:

MARCIA

Il Soldato avanzerà la mano della briglia, e di nuovo accosterà la gamba, e lo sperone di fuori.

§. 3.

Dal galoppo si passerà al trotto, e dal trotto al passo.

§. 4.

Il comando di ALTO, si darà su tutte le velocità; e il Cavaliere sostenendo la mano, inchinerà il corpo indietro in ragione della maggiore o minore estensione del trotto, e del galoppo. Se il cavallo volesse rinculare, i renderà la mano dando gli opportuni ajuti colle gambe; e sarà ottima regola di attacarle alla cinghia nel momento,

che dal trotto esteso, o dal galoppo si farà alto.

§. 5.

Al Cavaliere, che si sarà persuaso di tutte le antecedenti lezioni, nelle varie velocità se gli farà cacciar la sciabla, e gli si la farà riporre nel fodero, come al *Capit. Primo. Artic. Sesto.* §. 25. 26. *pag.* 43. badandosi di portare nel primo tempo, il bracciò destro per sopra le redini della briglia, senza che la mano sinistra si mova dalla sua situazione; praticandosi lo stesso nel secondo tempo di SCIABLA AL FODERO.

OSSERVAZIONE. *Nelle prime insegnanze si comanderà di galoppare, quando il cavallo caderà da se medesimo dal trotto nel galoppo: ed in quest'azione se la mano della briglia non sarà ferma, e se agirà con troppa vivacità, il cavallo facil-*

mente passerà in uno de' galoppi difettosi.

Le cambiate si faranno sempre di trotto.

Il passaggio d'una in un'altra velocità si farà dandosi delle leggiere chiamate colla mano della briglia.

Le chiamate cresceranno a proporzione che minorerà il vigore del cavallo; ed all'opposto come aumenterà la mobilità dell'animale, scemeranno gli ajuti.

Il Soldato in tutte le velocità, dopo che avrà cacciata la sciabla dal fodero, la terrà ferma, e senza che vacilli accosto alla parte inferiore dell'anca destra.

ARTICOLO DECIMONONO

Della scuola nel Maneggio rettilineo; e del Soldato tutto armato, e del cavallo intieramente bardato.

§. 1.

Il Soldato entrerà nel Maneggio con la sciabla, cartocciera, carabina in bandoliera, con le pistole nei fondi, e colla intiera bardatura sul cavallo, composta dalla *Mantiglia*, balice, sacco, e capezza. *Tav. IV. Fig. 4.*

La mantiglia covrirà la sella, e sarà legata dalla sopraccinghia, che le passerà per disopra.

Il cappotto sarà piegato stretto a cilindro in modo, che diverrà lungo tre palmi, e legato senza coprire i fondi, avanti la sella dalle tre coregge, una di mezzo, e dalle laterali, le quali due saranno distanti dagli estremi del cappotto per mezzo palmo ognuna.

La balice con dentro una calzabraca, lo spenzer, o *Golè*, e tutta la biancheria col minuto equipaggio del

Soldato, sarà attaccata dietro la sella dalle tre coregge una di mezzo, e due laterali, delle quali ognuna di queste due affibbierà al secondo bottone contando dall' estremità.

Il sacco si situerà sulla cavallerizza della sella, legato dalle due più lunghe coregge di groppa; e vi sarà dentro egualmente ripartito il foraggio; e in una parte vi sarà il *Trasto*, e nell' altra un pajo di scarpe: l' apertura poi del medesimo sacco verrà strettamente legata, e nascosta dentro lo stesso sacco.

§. 2.

Prima d' incominciarsi l' istruzione si faranno montare i Soldati uno per volta fuori il Maneggio, e si avvertirà il Cavaliere di prendere, nel sesto tempo, la carabina colla mano destra, e di gettarla sulla spalla destra col calcio

in aria; e montato che sarà, se gli farà abbassare leggermente la spalla destra, acciocchè la carabina cada in giù colla bocca verso terra.

Similmente nel prepararsi per smontare, il Soldato riporrà la carabina sulla spalla destra, e smontato che sarà la farà cadere colla bocca in giù.

Quindi nel Maneggio si farà la scuola di retrocedere, di girare a dritta, e a sinistra; di serrare, e di far mezzo giro su l'uno e l'altro lato. Si trotterà, si galopperà, e si cambierà di mano.

Finalmente si ridurranno le lezioni alle *Passate larghe*, che sono utilissime pei Soldati Fiancheggiatori, e Cacciatori.

§. 3.

Le passate larghe sono formate di due circoli, tra loro distanti per cin-

que volte all'incirca la lunghezza del cavallo, ed uniti con una linea retta su della quale passa e ripassa il Cavaliere. *Tav. V. Fig. 5.*

§. 4.

Al comando:

PASSATA LARGA A DRITTA.

Cavalcandosi a dritta, dal lato minore del Maneggio si passerà nel circolo B., che ordinariamente avrà un diametro di due lunghezze di cavallo, e si percorrerà due volte. Quindi per la linea C. si entrerà nel circolo D. di egual perimetro del cerchio B.

Se il cavallo sarà ubbidiente si cambierà di mano sul circolo D., e dopo varie girate, per la linea C. si tornerà a cavalcare in B.

Si farà lo stesso a sinistra al comando:

PASSATA LARGA A SINISTRA.

ARTICOLO VIGESIMO

Del Caracollo, e del salto della Barriera, e del Fosso.

§. 1.

La figura che descrive un cavallo volteggiando, dicesi Caracollo, che altro non è, se non che una continuazione di mezze Volte attaccate tra loro. *Tav. V. Fig. 6.*

§. 2.

La scuola del Caracollo si farà fuori il Maneggio di galoppo cominciandosi per un diritto; e cavalcandosi indi a destra, e di poi a sinistra, si proseguirà a cambiare e ricambiar di mano per cinque, sette, o dieci volte.

Per l'esecuzione di ciò si darà il semplice comando:

CARACOLLO.

OBSERVAZIONE. *Questa istruzione è utilissima e può chiamarsi il vero esercizio di guerra, in cui si farà uso del trotto esteso, e delle tre differenti specie di galoppo, cambiando di mano secondo le circostanze.*

Il soldato nel battersi a cavallo potrà, mercè il caracollo, guadagnar la mano della briglia al Nemico, come la parte più debole, o pure girargli alla groppa, e con sicurezza scaricargli contro un colpo di pistola, o di carabina.

Se il cavallo non sarà bastantemente agile a cambiar di mano al galoppo, si dovrà indispensabilmente volteggiare colle varie velocità del trotto fino al più esteso che sarà possibile; ed in quest' azione tanto nell' avanzare, quanto nel ritirarsi, si manterrà fisso lo sguardo verso la parte ove s' immaginerà essere il Nemico.

§. 3.

La Barriera da principio si alzerà un piede da terra; e progressivamente se ne aumenterà l'elevazione.

§. 4.

Prima che il Soldato arrivi alla Barriera unirà il cavallo, e giunto che vi sarà alzerà la mano della briglia toccandolo contemporaneamente colle gambe per alleggerirlo e sollevarlo. All'istante che il cavallo s'alzerà da terra, il Cavaliere gli renderà la mano per dargli libertà di poter terminare il salto; e nel momento del salto resterà il Soldato fermo in sella inchinando il busto un poco indietro; se il cavallo rifiutasse di saltare sarà piccato con ambidue gli speroni.

§. 5.

Il Cavaliere nel saltare il fosso at-

taccherà le gambe alla pancia, e renderà la mano, acciocchè abbia il cavallo la libertà necessaria di portarsi in avanti. Se l'animale sarà pigro, o ripugnante di saltare sarà piccato con tutti due gli speroni; e saltato che avrà, il Soldato assicurerà la mano.

OSSERVAZIONE. *Siccome i quattro piedi del Cavallo, saltando un fosso, sono egualmente lontani da terra; il Cavaliere perciò non inchinerà il busto indietro, ma si terrà sulla perpendicolare.*

ARTICOLO VIGESIMOPRIMO

Del fuoco colla pistola, e carabina; e del modo di perfezionare i Soldati nell' equitazione.

§. 1.

Per far fuoco colla pistola si comanderà:

PISTOLA IN MANO.

Un Tempo.

Senza muovere la mano della briglia, s' impugnerà colla mano destra la pistola dritta, che sarà sempre la prima ad esser cacciata dal fondo; e si situerà col pomo appoggiato sulla coscia destra, tenendo la bocca in alto.

§. 2.

CIBATE.

Due Tempi.

Primo. Si aprirà la mano della briglia, e senza abbandonar le redini, si situerà la pistola nel mezzo della palma di detta mano, colla canna all' insù ed orizzontale alla criniera del cavallo, dirigendo la bocca all' orecchio sinistro.

Secondo. Si lascerà la pistola nella mano sinistra, le cui dita ne circonderanno la canna attaccando il mignolo

all'estremo della molla dell'acciarino; Colla mano destra quindi si prenderà il cartoccio, si aprirà il focone, si ciberà, e si chiuderà colle due dita mignolo ed annulare.

§. 3.

CARICATE.

Due Tempi.

Primo. Si volterà la mano sinistra, come nel movimento per girare a sinistra, restando la canna della pistola all'incontro della criniera colla bocca all'insù. Si voterà indi il cartoccio nella canna, e con due colpi di bacchetta si borrerà.

Secondo. Si riporrà la mano della briglia come nella situazione di CIBATE, e colla mano destra impugnandosi la pistola, si resterà come si è detto al comando PISTOLA IN MANO.

§. 4.

Se dopo caricato non si volesse far fuoco, si riporrà la pistola nel fondo comandandosi:

RIPONETE LA PISTOLA.

§. 5.

Il fuoco si farà per quattro direzioni principali, cioè:

IN AVANT.

IN DIETRO.

A DRITTA.

A SINISTRA.

§. 6.

Per far fuoco si comanderà.

PREPARATE.

Un Tempo.

Trovandosi colla pistola già impugnata, si porterà come nel secondo tempo di CIBATE, e col dito pollice della mano destra se ne preparerà il cane.

§. 7.

IN AVANTI-IMPOSTATE.

Un Tempo.

Si distenderà il braccio destro dirigendo la bocca della pistola lungo la cervice del cavallo; e si porterà l'indice al grilletto per esser pronto a produrre il fuoco.

§. 8.

FUOCO.

Un Tempo.

Tenendosi la mano, ed il braccio ben fermi, si sforzerà il grilletto, e si scaricherà il colpo.

Se non si vorrà quindi caricare, si metterà il cane in riposo, e si riporrà la pistola nel fondo.

§. 9.

IN DIETRO-IMPOSTATE.

Un Tempo.

Distendendosi il braccio sinistro si renderà la mano della briglia, e girandosi il busto indietro, s'imposterà cogli stessi principj come IN AVANTI-IMPOSTATE dirigendosi il tiro per la linea della groppa.

§. 10.

A DRITTA-IMPOSTATE.

Un Tempo.

Si alzerà il braccio destro, e si dirigerà sul prolungamento della linea del medesimo fianco; ed impostandosi si farà correre lo sguardo lungo la mira.

§. 11.

A SINISTRA-IMPOSTATE.

Un Tempo.

Si porterà il braccio destro verso la sinistra, e la pistola si alzerà tanto, quanto l' occhio destro possa guardare la mira.

OSSERVAZIONE. *Il fuoco della seconda, terza, e quarta direzione si farà colle stesse regole del primo movimento.*

§. 12.

Pel fuoco colla carabina si comanderà:

CARABINA IN MANO.

Un Tempo.

Come si è detto per PISTOLA IN MANO §. 1. *pag.* 177.

§. 13.

CIBATE.

Due Tempi.

Com'è prescritto per la pistola §. 2. *pag.* 177. colla sola differenza che la mano della briglia prenderà la carabina tra la prima e la seconda fascetta.

§. 14.

CARICATE.

Due Tempi.

Primo. Si volterà la mano della briglia come nel primo tempo della carica della pistola §. 3. *pag.* 178. portandola verso il fianco destro di maniera, che la parte sinistra del calcio venga a restare in sito parallelo colla parte destra del collo del cavallo.

Secondo. Il restante della carica è simile a quello della pistola.

§. 15.

Dopo che si avrà caricata l'arme, si porterà nella stessa situazione, com' è stato prescritto per CARABINA IN MANO e si preparerà colle stesse regole, che si sono dette per la pistola. L'impostare poi, e il far fuoco si eseguirà come a piede, *Capit. Primo*. *Art. Settimo* §. 3. 4. *pag.* 58. badandosi d'inchinare il corpo in avanti, e di avanzare la mano della briglia per dare libertà

al cavallo, e non farlo retrocedere.

OSSERVAZIONE. *Alle teorie del fuoco; che sono le stesse osservate dopo il §. 5. dell'Art. sett. del Cap. 1. pag. 60. si aggiugnerà soltanto, che la pistola per avere un più sicuro effetto dovrà scaricarsi a quindici, o a venti passi distante dal Nemico, e non altrimenti; per la ragione che mancando la dett' arme di un sicuro punto d'appoggio, e non ripetendo il danno che cagiona, che dalla sola fermezza della mano del Cavaliere, ne avviene che senza una lunga pratica, si potrà a maggior distanza variare spessissimo nella direzione.*

§. 16.

Per perfezionare i Soldati nell'equitazione, si aprirà con dodici Cavalieri per volta un gran circolo, su cui si trotterà, e si galopperà. Quindi si rad-

doppierà per Due, si cambierà di mano, e si rinoveranno tutte le velocità.

In ultimo per fare acquistare maggior sveltezza e leggiadria al Soldato, se gli farà far fuoco al Caracollo, sulle linee dirette di marcia, e saltando il Fosso.

OSSERVAZIONE. *Il fuoco si farà alla sbandata, e a propria volontà; dappoichè tutto fuoco in Linea, per la Cavalleria sarà inutile e svantaggioso.*

CAPITOLO TERZO.

Della Manovra del Plotone, e dell' esercizio dei Cacciatori.

ARTICOLO PRIMO

§. 1.

La manovra del Plotone ricerca il Soldato fermo in sella, pronto alle chiamate ed agli ajuti, ed intelligente delle velocità.

§. 2.

La suddetta manovra è tutta simile a quella a piede, tanto per la sua formazione, divisione e suddivisione, quanto per ogni altro movimento e cambiamento di direzione; eccettuatene però talune differenze che si osservano.

Primo. Nelle velocità, nei comandi, e nelle dimensioni.

E nelle aggiunzioni, che contengono:

Secondo. L'Attacco, e la Riunione.

Terzo. Il salto del fosso, e il metodo di perfezionare l'attacco.

ARTICOLO SECONDO

Delle velocità, dei comandi, e delle dimensioni.

§. 1.

Quando il Plotone si metterà in marcia, praticherà il movimento di passo, semprechè non vi sarà prevenzione per una diversa velocità.

§. 2.

Il Comandante del Plotone, e la Guida proporzioneranno la velocità in ragione della maggiore o minor fronte

della Truppa; e con la loro avvedutezza daranno comodo ad ogni Cavaliere di mantenersi nelle righe colla velocità che si avrà comandata.

§. 3.

Il Plotone in muraglia converserà sempre di galoppo.

§. 4.

La contromarcia si farà constantemente di trotto.

§. 5.

I cambiamenti di direzione con Quarti mezzo giro a dritta, si eseguiranno colla massima lentezza.

§. 6.

Il Plotone romperà con una velocità maggiore di quella, che avrà nell'istante del movimento; e formerà, se avrà rotto per Due, o per Uno, con una velocità maggiore di quella, che avrà

la testa: ma se si troverà in Colonna con Metà, o con Quarti, la formazione si farà sempre di galoppo.

§. 7.

Quando il Plotone avrà il fondo maggiore della fronte, e che dal passo entrerà nel trotto, e dal trotto passerà nel galoppo, l'eseguirà crescendo gradatamente di velocità.

All'opposto, se il Plotone da piè fermo si partisse di trotto, o di galoppo, e si trovasse col fondo maggiore della fronte, adopererà il movimento decrescendo di velocità.

§. 8.

Il Plotone, qualunque sia la velocità colla quale si porterà sulla linea di formazione, vi entrerà costantemente di passo.

§. 9.

Il Comandante del Plotone immediatamente prima della voce di esecuzione preverrà la Truppa della velocità, colla quale vorrà che si eseguisca il movimento che anderà a farsi.

§. 10.

L'Uffiziale si metterà come Guida del Plotone, che romperà per Metà, o con Quarti, allorchè le groppe de' cavalli di seconda riga della testa staranno in direzione delle spalle dei cavalli di prima riga, che formeranno la coda.

§. 11.

Nella contromarcia, il Comandante uscirà di galoppo per la sinistra del Plotone, e collocherà la groppa del suo cavallo un passo distante dalla groppa del cavallo del Soldato di sinistra di seconda riga.

§. 12.

Nel mezzo a dritta, o a sinistra; il Soldato girerà il suo cavallo, verso la Guida; attaccando la testa alla spalla del cavallo, che avrà al lato dove si vorrà marciare. In questo movimento il Comandante del Plotone si situerà avanti la terza fila per poter con maggior sicurezza osservare la direzione della Guida.

ARTICOLO TERZO

Dell' Attacco, e della Riunione.

§. 1.

L'attacco, che è il risultato d'una onorevole educazione militare, di tutte le istruzioni e fatiche, e dei gradi della propria bravura, e del coraggio, vien considerato nell' *Attacco*, e nell' *Urto*.

§. 2.

L'attacco è lo sforzo che fa una Truppa contro il Nemico per guadagnarlo.

§. 3.

L'urto è l'istante che termina l'attacco, ed è l'effettiva impressione che si fa sul Nemico nel rovesciarlo.

§. 4.

L'attacco sarà *Diretto*, o *Obliquo*.

Dicesi *Attacco diretto*, quando la linea d'impulsione passa pel centro comune di gravità di due Corpi che si affrontano.

§. 5.

Chiamasi *Attacco obliquo*, allorchè l'impulsione si dirige per una linea obliqua, e che dopo l'urto vi superino delle Truppe per inviluppare il Nemico, e batterlo di rovescio.

§. 6.

Affinchè un Corpo di Cavalleria possa fare un attacco regolare e preciso, e che l'azione sia unita e vigorosa, vi bisogna pianura estesa; ed un Comandante che sappia dirigere le velocità in ragione della distanza del Nemico.

Or l'estensione d'un terreno per l'attacco non dovrà essere minore di 1200 passi; e le velocità saranno:

IL PASSO

IL TROTTO

IL TROTTO ESTESO

IL GRAN GALOPPO

LA GRAN CORSA.

Durante il gran galoppo la Truppa manterrà l'allineamento, ed il grado imponente di serenità.

Nella gran corsa, il Cavaliere si solleverà sulle staffe inchinando il corpo

in avanti, alzerà la sua sciabla, si slancerà a spron battuto sul Nemico, moltiplicherà il suo valore, e lo disperderà.

§. 7.

Disposto che sarà il Plotone per l'attacco, si comanderà:

I. IN AVANTI

II. MARCIA.

Percorsi cento passi si darà il comando.

TROTTO.

Quindi senza verun'altra prevenzione, l'Uffiziale passerà col suo cavallo al trotto esteso, che sarà seguito dall'intiero Plotone; e quando si vedrà che i cavalli da loro medesimi caderanno nel galoppo, si comanderà.

GALOPPO.

Questa velocità da principio sarà della natura del galoppo unito, che poi

gradatamente si entrerà nel gran galoppo.

In ultimo vivamente si pronuncierà il comando:

MARCIA MARCIA.

Al che la Truppa prenderà la gran corsa, e darà l'urto.

OSSERVAZIONE. *Pria che l'Uffiziale, che comanda il Plotone cominci la manovra, farà sfilare per uno per la dritta, o sinistra, ed osserverà se la bardatura sia giusta e precisa; se il cavallo sia bene ed esattamente imbrigliato; e se il soldato stia in sella con tutte le regole stabilite. Quindi si faranno uscire mano a mano le file, affinchè divengano i cavalli sempre più ubbidienti a spiccar dalle righe.*

Durante la manovra non si permetterà al soldato una velocità diversa da quella che sarà stata comandata.

Un Plotone che attacca distinguerà l' arme contro la quale si corre. Se sarà Cavalleria nemica si prenderà la gran corsa a 40. o 50. passi da quella distante. Se sarà Fanteria, il Comandante del Plotone si regolerà a proporzione della maggiore o minor offesa che riceverà, ed anticiperà il MARCIA MARCIA. *La seconda riga in quest' azione non dovrà aprirsi dalla prima, ma più che mai spronerà i cavalli per accrescere col calpestio, vigore e fuoco a quei che precedono.*

§. 8.

Una manovra che soffre un momento di crisi, ricerca la pronta riunione di quella Truppa che si disordina; o che avendo dimostrata debolezza, si sbanda.

La riunione si fa in avanti la linea di attacco, o dietro la medesima. Si

pratica la prima, quando la Truppa dopo d'aver battuto il nemico ha bisogno di riordinarsi, e di continuare a marciare in avanti.

Accade la seconda, allorchè una Truppa abbia sofferto un' infelice carica, e nella fuga si riunisce dietro una seconda Linea che la sostiene; ovvero dove sarà chiamata.

§. 9.

Il Plotone si riunirà in avanti al comando di MARCIA dell' Uffiziale, che lo conduce. E si riunirà indietro alla chiamata che sonerà un Trombetta, che a tal effetto si collocherà in un dato punto.

§. 10.

Per la riunione in avanti, i Soldati non faranno altro, se non che ricercarsi scambievolmente, e riordinarsi nelle righe.

§. 11.

La riunione indietro si farà di galoppo; ogni Cavaliere si dirigerà per la dritta del Trombetta, girerà per la groppa, e formerà in Plotone, senza curarsi di occupare la sua prima situazione in ordinanza.

NOTA. *Il Comandante del Reggimento farà tutte le mattine riunire i Trombetti sul terreno d'istruzione, e li farà suonare i punti di guerra che sono:*

LA GENERALE

IL BUTTASELLA

A CAVALLO

LA MARCIA

LA RITIRATA

LA CHIAMATA

L'ORDINE

I TOCCHI PER GLI ONORI

LE BACCHETTE, O FUNZIONI

L' ALTO

IL PASSO

IL TROTTO

IL TROTTO ESTESO

IL FANFAR

LA RIUNIONE

LA CHIAMATA DE' CACCIATORI.

OSSERVAZIONE. I Trombetti dovranno sapere benanche suonare i tocchi delle Potenze Estere, ma non ne faranno uso, che per ordine del Comandante della Truppa; nè cominceranno mai la loro scuola dalla Generale.

ARTICOLO QUARTO

Del salto del fosso, e del metodo di perfezionare l'attacco.

§. 1.

Il Comandante del Plotone a otto passi distante dal fosso comanderà:

FOSSO.

A questo avviso, la prima riga prenderà il trotto, e salterà.

La seconda riga minorerà la sua velocità, e quando vedrà, che la prima riga avrà oltrepassato il fosso, si metterà al trotto, e lo salterà ancor essa.

La prima riga farà alto a sei passi distante dal fosso. La seconda riga, saltato che avrà, si riunirà alla prima riga; e l'Uffiziale comanderà:

MARCIA.

§. 2.

Per perfezionare l'attacco, il Capitano con tre Uffiziali dello Squadrone si divideranno il terreno, e marcheranno la linea di marcia del Plotone, il quale, di passo, si porterà all' Uffiziale, che denoterà il primo punto della linea, e che comanderà:

TROTTO.

E con questa velocità la Truppa arriverà al secondo Uffiziale, che darà il comando:

GALOPPO.

Il Plotone di gran galoppo giugnerà al terzo Uffiziale, dal quale si comanderà:

MARCIA MARCIA.

Quindi il Capitano, che sarà collocato all'estremo della Linea ordinerà:

ALTO.

Tav. VI. Fig. 7.

OSSERVAZIONE. *Quando uno dei citati Uffiziali vedrà ad esso arrivare il Plotone, o disordinato, o marciando senza esattezza, e con velocità disuguale, comanderà* ALTO, *e lo farà tornare indietro, per rinovarsi la marcia con precisione, uniformità, unione, e con eguaglianza di velocità.*

In questa istruzione si faranno di tanto in tanto suonare i tocchi di attacco, che saranno il Passo, il Trotto, il Trotto esteso, ed il Fanfar; *acciocchè possa il Plotone, riunito che sarà nello squadrone, conoscere il significato d'ogni segno, e saperne distinguere i gradi delle velocità.*

ARTICOLO QUINTO

Dell' esercizio de' Cacciatori.

§. 1.

Ogni Cavaliere sarà Cacciatore, ma tra questi si sceglieranno i più abili, e i meglio montati per formarne intieri Plotoni, e per essere impiegati nel servizio interno, ed esterno della linea di battaglia.

§. 2.

Quando un Plotone di Cacciatori

starà nella linea di battaglia, quando colla sua solidità e coesione attaccherà il Nemico, quando coprirà le ali delle Linee, e finalmente sempre che si manterrà riunito in se stesso, si dirà essere impiegato nell'interno servizio della Linea.

Ma separandosi le parti che costituiscono il Plotone, ed aprendosi delle distanze tra i Cavalieri per coprire la fronte della linea di battaglia; per sostenere una ritirata; per fiancheggiar le Colonne, o per formare una Vanguardia, o Retroguardia di guerra; allora si dirà essere impiegato il Plotone nel servizio esterno della Linea, e precisamente disposto da Cacciatori.

§. 3.

Il Comandante dei Cacciatori sarà accorto, previdente, conoscitore del vantaggio del momento, di sangue fred-

do, e vivace, pronto a riparare il disordine, e bravo a spargere l'energia e il vigore tra i Soldati. Al suo fianco avrà un Trombetta per servire alla riunione.

§. 4.

L'esercizio de' Cacciatori consiste:

Primo. Nella Disposizione; nella marcia al Nemico; e nel Fuoco.

Secondo. Nella Ritirata; nel fiancheggiar le Colonne; e nella Riunione.

ARTICOLO SESTO

Della Disposizione; della marcia al Nemico; e del Fuoco.

§. 1.

Al comando che si darà:

I. { GUIDA A DRITTA
   { GUIDA A SINISTRA

II. DISPONETEVI DA CACCIATORI

III. MARCIA.

Terzo. Se la Guida sarà stata indicata a dritta, il Plotone aprirà le distanze a dritta, col mezzo a sinistra: e si farà l'opposto se la Guida sarà a sinistra.

Ogni Cacciatore si discosterà dal suo Compagno per tre tese, che equivagliono a diciotto piedi.

Le due righe osserveranno un intervallo di cinque tese tra loro.

Il Basso-Ufiziale Serrafile coprirà la sinistra della prima riga.

Ogni Cacciatore di seconda riga si collocherà a scacchiere, e scovrirà la mano della briglia del Soldato di prima riga.

L'Uffiziale starà dietro il centro della seconda riga, col Trombetta alla sua dritta.

Terminata la disposizione, si tro-

verà ogni Cavaliere colla sciabla pendente dal polso, e colla pistola carica in mano. *Tav. VII. fig.* 8.

OSSERVAZIONE. *Quando la disposizione de' Cacciatori non sarà bastante per coprire la fronte di una Truppa in battaglia; non si baderà in tal caso all' osservanza delle anzidette prescrizioni, ma si avrà la cura di distendere la linea del fuoco, dando ai Cacciatori una maggior distanza tra loro.*

§. 2.

Quando un Corpo di Cacciatori marcia al Nemico per riconoscerlo, ed allontanarlo, lo farà sempre di passo: se il Nemico fugge, lo inseguirà di trotto, o di galoppo, non mai di gran corsa.

§. 3.

La riga de' Cacciatori, che si avvicinerà più al Nemico si chiamerà *Linea del fuoco*.

Nel fuoco ogni due Cavalieri, che formano fila nel Plotone si sosterranno scambievolmente; e perciò la seconda riga de' Cacciatori si dirà *Linea di sostegno*.

§. 4.

Il fuoco si farà al caracollo, o sulle linee dirette di marcia.

§. 5.

Il fuoco al caracollo si farà presentando la spalla destra al Nemico, e sulla direzione di questo stesso lato.

Se si marcia al Nemico caracollando, il fucco si farà di passo; e nelle ritirate si farà di passo, o di piccolo trotto.

§. 6.

Il fuoco sulle linee dirette di marcia, si farà o in avanti, o indietro.

Il fuoco in avanti si farà di trotto, o di galoppo.

Il fuoco indietro, si farà di gran trotto, di gran galoppo, o alla gran corsa.

§. 7.

Quando il Cacciatore, marciando al Nemico al caracollo, avrà sparato un colpo, farà di galoppo la Passata larga a sinistra, ed occuperà nella linea di sostegno la situazione, che lascerà il Cacciatore compagno, correndo alla linea del fuoco.

§. 8.

Tutta volta, che il fuoco si farà in avanti di trotto, o di galoppo; il Cacciatore appena che avrà sparato farà alto, ed aspetterà la linea di sostegno: e il Cacciatore di sostegno anderà di gran galoppo alla linea del fuoco.

§. 9.

Il fuoco non comincerà mai prima

del comando :

CARACOLLO.

Al che il Cacciatore preparerà l'arme, e sparerà a sua volontà, ma con economia, e senza precipitazione.

ARTICOLO SETTIMO

Della Ritirata; del fiancheggiar le Colonne; e della Riunione.

§. 1.

Un Corpo di Cacciatori che si ritira col Nemico alle spalle, l'osserverà attentamente, e procurerà di allontanarlo col continuo fuoco.

§. 2.

Nella ritirata, il Cacciatore che avrà sparato, di galoppo anderà a raggiugnere la linea di sostegno; ed il Cacciatore di sostegno farà alto per riunir-

si alla linea del fuoco.

§. 3.

Se si comanderà nella ritirata ALTO, ogni Cacciatore farà fronte al Nemico, e cesserà di marciare.

§. 4.

Quando una Colonna avrà bisogno d'esser coverta verso uno de' suoi fianchi, il Comandante de' Cacciatori, se dovrà coprire il fianco dritto della Colonna, darà il comando:

I. { PER FILE DI RIGHE PEL FIANCO SINISTRO SFILATE

II. MARCIA.

Secondo. Ogni Cacciatore, l'uno consecutivamente all'altro, farà a sinistra; e le due file seguiteranno l'Uffiziale, che in questo movimento si situerà alla testa per condurre i Cacciatori lungo il terreno, che bisognerà per l'oggetto che

si richiede, e su del quale si praticherà la disposizione. *Tav. VIII. Fig.* 9.

§. 5.

Nella marcia della Colonna; i Cacciatori marceranno in due file, e la loro velocità sarà sempre eguale al grosso della Truppa.

§. 6.

Se la Colonna facesse alto, i Cacciatori resteranno colla fronte al Nemico.

§. 7.

Quando la Colonna cambierà la sua direzione indietro, divenendo la coda testa; i Cacciatori faranno a dritta.

§. 8.

Nel fuoco di fianco, il Cacciatore della linea del fuoco, e quello di sostegno, cambieranno vicendevolmente situazione col mezzo a dritta, e col mezzo a sinistra.

§. 9.

Il Plotone sfilerà per la dritta, per file di righe, se dovrà coprire il fianco sinistro della Colonna; e quando questa cambierà la direzione indietro, i Cacciatori faranno a sinistra.

§. 10.

La riunione si farà come è stata prescritta nella manovra di Plotone avvertendosi che allogato che sarà il Cacciatore in ordinanza, dovrà trovarsi colla pistola nel fondo e con la sciabla in mano. *Artic. Terzo* §. 8. *pag.* 196.

OSSERVAZIONE. *La disposizione si farà dai Cacciatori con quella velocità, che sarà indicata dal Comandante prima della voce di esecuzione.*

Il fuoco inseguendo il Nemico non si farà mai di gran corsa, per non cadere nelle insidie, o imboscate; e per non esse-

re tagliato fuori della comunicazione coi grossi Corpi di sostegno.

Il fuoco si fa al caracollo marciando al Nemico, per deluderlo nella sua punteria; per mostrargli la mano armata; e per avere il minor danno possibile presentandogli una delle parti meno nobili del proprio Corpo.

Sfilando i Cacciatori per coprire il fianco d'una Colonna, nella marcia prenderanno la distanza, che necessiterà loro nella disposizione.

Il fuoco de' Cacciatori che fiancheggiano, sarà sempre verso il fianco.

La riunione si farà dai Cacciatori anche di gran corsa, ma avvertiranno di non confondersi, di non urtarsi scambievolmente; e di entrare di passo nella linea di formazione.

Il Comandante dei Cacciatori si porterà in quei punti, dove crederà opportuna la sua persona.

CAPITOLO QUARTO

Della manovra dello Squadrone; delle Vanguardie e Retroguardie; e della maniera d' impiegare i Cacciatori nella manovra dello Squadrone.

ARTICOLO PRIMO

§. 1.

L'unione di quattro Plotoni di Manovra compongono lo Squadrone; *e la loro disposizione numerica e ordine di battaglia in linea; il modo di rompersi in Colonna; la maniera di schierarsi in battaglia; la prontezza e regolarità di saper marciare e attaccare; e la facilità di riunirsi*, sono i mezzi per produrre una

perfetta manovra, la quale nel suo stretto significato addita i movimenti, che fa una Truppa per agir sola, o unita ad altri Corpi della stessa natura, o di arme diversa.

Questa stessa manovra poi vien distinta in manovra di *Disposizione*, e di *Esecuzione*.

§. 2.

La manovra di disposizione ricerca nel Comandante il colpo d'occhio militare per adattare l'arme al terreno; e per saper approfittarsi di tutti i vantaggi della campagna; la cognizione della forza del Nemico, i danni che se gli possono recare; e la conoscenza di scegliere il miglior movimento, senza essere astretto di compromettersi.

§. 3.

La manovra di esecuzione succede

alla disposizione, dappoichè quando tutto è apparecchiato per eseguire, allora una Truppa attacca il Nemico; o si ritira dalla sua presenza, mantenendo nell' uno e l'altro caso l' unione, e la reciprocità dell' offesa e difesa.

ARTICOLO SECONDO

Della primitiva disposizione dello Squadrone; dell' ordine di battaglia; e dei comandi.

§. 1.

Se fosse lo Squadrone riunito in un solo Quartiere, sfilerà, e formerà a piede avanti di esso; ed il Capitano, quattro Uffiziali Subalterni, nove Bassi-Uffiziali, il Portastendardo, e i due Trombetti staranno a cavallo, e si disporranno come siegue:

Gli Uffiziali in una riga.

A sei piedi dietro gli Uffiziali similmente in una riga staranno i Bassi-Uffiziali in ordine di grado, e anzianità di servizio, alla dritta avranno i Trombetti, e alla destra di costoro starà il Portastendardo.

Succederà quindi, a otto piedi in distanza, la prima riga dello Squadrone; e a pari distanza, la seconda riga: e i Plotoni da destra a sinistra staranno in linea in ordine numerico di *Primo*, *Secondo*, *Terzo*, e *Quarto*. *Tav. IX. Fig.* 10.

Il Capitano farà montare: e comanderà che la seconda riga si serri a due piedi di distanza dalla prima. Quindi additerà ad ogni Uffiziale il Plotone che dovrà comandare; assegnerà ad ogni Basso-Uffiziale la situazione che dovrà occupare; e al comando:

I. UFFIZIALI E BASSI UFFIZIALI A VOSTRI POSTI.

II. MARCIA.

Secondo. Ogni Uffiziale e Basso-Uffiziale anderà alla sua situazione, mercè la quale si troverà lo Squadrone in ordine di battaglia.

OSSERVAZIONE. In questa primitiva disposizione dello Squadrone ogni Uffiziale sfilerà alla testa del suo Plotone.

Il Capitano, accompagnato dal Primo Sergente, montato che avrà lo Squadrone a cavallo; se i Plotoni saranno di diversa forza n'eguaglierà le file; e se non potranno essere tutti quattro dello stesso numero, i Plotoni delle ali saranno costantemente di egual forza.

Subito che il Capitano avrà comandato MARCIA *dopo la prevenzione* AI VOSTRI POSTI *i Bassi-Uffiziali assegnati al*

primo e secondo Plotone, entreranno a coprire le cariche per la dritta dello Squadrone; e per la sinistra entreranno il Portastendardo e i Bassi-Uffiziali del terzo e quarto Plotone.

Gli Uffiziali arrivati che saranno alla fronte del rispettivo Plotone, ne faranno all'istante la denominazione, secondo è stato detto nella manovra del Plotone.

§. 2.

Nell'ordine fondamentale di battaglia, qualora il Capitano non avesse altrimenti disposta la situazione degli Uffiziali, starà il Primo Alfiere due piedi avanti il centro del primo Plotone.

Il Secondo Tenente avanti il quarto Plotone.

Il Secondo Alfiere avanti il secondo Plotone.

Il Primo Tenente avanti il terzo

Plotone; e tutti quattro sulla stessa linea.

Ogni Plotone avrà un Basso-Uffiziale alla sua dritta con un Serrafile; come si è prescritto nella sua particolare manovra.

La sinistra dello Squadrone verrà coverta da un Basso-Uffiziale.

Il Portastendardo prenderà situazione in prima riga, e precisamente nella terza fila del primo Quarto del terzo Plotone, pel quale oggetto si lascerà una fila vota; e questo Plotone sarà denominato: *PLOTONE DELLO STENDARDO*.

Un Cadetto starà in fila col Portastendardo.

I Trombetti si appoggeranno alla dritta dello Squadrone.

Il Capitano, finalmente, si collocherà al centro dello Squadrone, due piedi più in avanti della linea degli Uffiziali. *Tav. X. Fig.* 11.

OSSERVAZIONE. Gli estremi dello Squadrone in ordine di battaglia si chiamano ALE, *e nelle gran Linee, ale parimenti si denominano le Truppe, che sono di termine all' estensione della fronte, cosicchè in ogni ordine primitivo, ed abituale di combattimento si considerano due ale, ed un centro.*

L'ordine fondamentale di battaglia potrà variare nella fronte, non mai nella profondità.

§. 3.

La Scorta dello Stendardo sarà composta dal Primo Tenente, dal primo Quarto del terzo Plotone col Basso-Ufficiale di dritta, dal Portastendardo; e da un Trombetta.

§. 4.

Al comando che darà il Capitano:

I. SCORTA DELLO STENDARDO IN AVANTI

II. MARCIA.

Secondo: I sopradetti Individui si situeranno a venti piedi avanti il centro dello Squadrone col seguente ordine successivo:

IL TROMBETTA

L' UFFIZIALE

LA PRIMA RIGA

IL PORTASTENDARDO

LA SECONDA RIGA

IL BASSO-UFFIZIALE;

Al comando dell' Uffiziale marcerà la Scorta, la quale arrivata che sarà al luogo dove starà lo Stendardo, farà alto, e il Portastendardo prenderà lo Stendardo, e si resterà dirimpetto alla Scorta, che farà SCIABLA IN MANO, e quindi collocatosi il Portastendardo nel mezzo delle due righe; l' Uffiziale comanderà di marciare, e il Trombetta toccherà la chiamata, che continuerà a suonare

fino a che la Scorta non sarà rientrata nello Squadrone.

Arrivato che sarà lo Stendardo a cento passi distante dallo Squadrone, il Capitano farà cacciar la sciabla, e farà suonar la marcia: la Scorta percorrerà la fronte dello Squadrone, e per l'ala sinistra anderà al suo posto.

OSSERVAZIONE. *La fila vota del primo Quarto del terzo Plotone, nel momento, che sarà chiamata la Scorta in avanti, sarà rimpiazzata dal Soldato di prima riga del contiguo Quarto.*

§. 5.

Il solo Capitano nell'ordine di battaglia, e nella disposizione in Colonna darà i comandi di prevenzione, e di esecuzione generale.

§. 6.

Gli Uffiziali Subalterni resteranno

col solo incarico di comandare i loro Plotoni nei movimenti successivi; e praticheranno le voci della particolar manovra di Plotone.

§. 7.

Nella contromarcia d'una Colonna per Plotoni, come regola eccettuata, l'Uffiziale Subalterno darà il comando ALTO FRONTE, ed aspetterà la voce di RIGA del Capitano per restituirsi al suo posto.

§. 8.

Il comando si distinguerà:

IN GENERALE

IN PARTICOLARE.

Il primo avrà per risultato il concorde movimento di tutta la Truppa disposta a manovrare.

Il secondo appartiene a quelle Truppe, dalle quali separatamente si vuole ch'eseguiscano una particolare azione.

ARTICOLO TERZO

Dei varj modi di rompere lo Squadrone in Colonna; della marcia della Colonna; e de' cambiamenti di direzione.

§. 1.

Le stesse ragioni per le quali si rompe un Plotone nelle sue divisioni, e suddivisioni, obbligano uno Squadrone di lasciar l'ordine di battaglia, e mettersi in quello di Colonna, cioè a dire, di prendere una disposizione accidentale e comoda per far de' lunghi cammini; ovvero apparecchiarsi per una delle tante combinazioni, che ricerca l'esecuzione d'una perfetta manovra.

§. 2.

Quando uno Squadrone si dispone per far cammino, si dice essere in *Colonna di Marcia*; ed in *Colonna di Ma-*

novra dicesi poi essere, allorchè da questa disposizione passa in un'altra diversa.

§. 3.

Uno Squadrone può rompere in Colonna

CON PLOTONI SU I FIANCHI

SULLA DIREZIONE DALL' ALI IN AVANTI

SULLA DIREZIONE DELL' ALI INDIETRO

PER LA DRITTA IN AVANTI PER MARCIARE A SINISTRA

PER LA SINISTRA IN AVANTI PER MARCIARE A DRITTA

PER LA DRITTA INDIETRO PER MARCIARE A SINISTRA

PER LA SINISTRA INDIETRO PER MARCIARE A DRITTA.

§. 4.

Il comando per rompere sopra uno de' fianchi sarà:

I. { PLOTONI A DRITTA
   { PLOTONI A SINISTRA

II. MARCIA.

Secondo. Ogni Plotone converserà a dritta, o a sinistra, percorrendo la quarta parte del cerchio proprio. Terminato il movimento si comanderà:

I. ALTO

II. RIGA.

§. 5.

Sarà il comando per rompere sulla direzione delle ali in avanti:

I. { IL PRIMO DI FRONTE
   { IL QUARTO DI FRONTE

II. { PLOTONI A DRITTA
    { PLOTONI A SINISTRA

III. MARCIA.

Terzo. Il primo, o quarto Plotone marcerà in avanti per lo spazio d'una fronte di Plotone; e gli altri Plotoni formeranno in Colonna a dritta, o a sinistra. Finito il movimento si comanderà:

I. ALTO

II. RIGA.

§. 6.

Potrà lo Squadrone, marciando, rompere similmente in Colonna sulla direzione delle ali in avanti; e il comando sarà:

I. CON PLOTONI PER LA DRITTA SFILATE

II. MARCIA.

Secondo. Il primo Plotone seguiterà a marciare per la sua direzione; gli altri Plotoni apriranno la marcia diagonale a dritta, e si metteranno successivamente in Colonna sul prolungamento delle file della testa.

Se il movimento si vorrà fare per la sinistra si comanderà:

I. CON PLOTONI PER LA SINISTRA SFILATE
II. MARCIA.

L'esecuzione si praticherà con movimenti opposti agli anzidetti dal terzo, secondo, e primo Plotone.

§. 7.

Il comando per rompere sulla direzione delle ali indietro sarà:

I. { IL PRIMO INDIETRO / IL QUARTO INDIETRO
II. { PLOTONI A DRITTA / PLOTONI A SINISTRA
III. MARCIA.

Terzo. Il Plotone dell'ala farà un mezzo giro a dritta, o a sinistra, e gli altri Plotoni formeranno in Colonna, secondo sarà stato indicato.

Nel fine del movimento si comanderà:

I. ALTO

II. RIGA.

§. S.

Lo Squadrone romperà con Plotoni in avanti per la dritta per marciare a sinistra al comando:

I. PLOTONI

II. PER LA DRITTA IN AVANTI PER MARCIARE A SINISTRA

III. MARCIA

Terzo. Il primo Plotone marcerà in avanti, e quando la seconda riga avrà oltrepassato per due piedi la linea degli Uffiziali, converserà a sinistra, e seguiterà a marciare per la nuova direzione.

Ogni altro Plotone, con egual movimento si metterà successivamente in Colonna sul prolungamento della testa.

Si farà l'opposto, quando lo Squa-

drone romperà per la sinistra per marciare a dritta, e il comando sarà:

I. PLOTONI

II. { PER LA SINISTRA IN AVANTI
PER MARCIARE A DRITTA

III. MARCIA:

§. 9.

Se il movimento si farà per la dritta, o per la sinistra indietro; per marciare verso una delle ali, si comanderà:

I. PLOTONI

II. { PER LA DRITTA IN DIETRO
PER MARCIARE A SINISTRA

III. MARCIA.

Terzo. Il primo Plotone farà mezzo giro a dritta, percorrerà sedici passi per la nuova direzione indietro, converserà quindi a dritta; e seguiterà a marciare verso la sinistra dello Squadrone.

Ogni altro Plotone progressivamente al comando di prevenzione, che si darà al Plotone che si trova in movimento di dover conversare à dritta, farà il mezzo giro a dritta, e marcerà per mettersi in Colonna col Plotone della testa.

Se il movimento si volesse per la sinistra, si comanderà:

I. PLOTONI

II. PER LA SINISTRA IN DIETRO
PER MARCIARE A DRITTA

III. MARCIA.

Per l'esecuzione si farà l'opposto di ciò che si è antecedentemente detto.

OSSERVAZIONE. Le prime Truppe d' una Colonna si chiamano Testa; *quelle di mezzo* Centro; *le ultime* Coda; *e il prolungamento delle Guide*, Fianco dritto, o Fianco sinistro.

Uno Squadrone in Colonna, avrà la dritta, o la sinistra in testa; tutt' altra disposizione sarà inutile per la Cavalleria.

La Colonna colla dritta in testa romperà sempre per la dritta; e si adopererà l' opposto avendo la sinistra in testa.

Le Colonne sopra i fianchi, e sulla direzione delle ali in avanti, o indietro, da piè fermo si formeranno sempre di galoppo.

Tutt' altra Colonna, con quella velocità che sarà comandata.

I precetti delle velocità sono analoghi a quelli della manovra di Plotone.

La Colonna con Plotoni sarà nella più facile disposizione di mettersi in brevissimo tempo e in ogni modo che si vorrà in battaglia; e perciò come più comoda per la manovra si preferirà a qualunque altra di diversa fronte, e profondità.

§. 10.

La Colonna marcerà al comando:

I. IN AVANTI

II. MARCIA.

secondo. Il primo movimento della marcia sarà istentaneo e generale; e per mantenersi esattamente le distanze, le velocità saranno per tutta la Colonna le stesse.

Se la dritta sarà testa, la Guida sarà a sinistra, e i Trombetti si appoggeranno alla dritta del primo Plotone.

Se la Colonna avrà la sinistra testa la Guida sarà a dritta; e i Trombetti si appoggeranno alla sinistra del quarto Plotone.

Ogni Serrafile si allogherà in seconda riga, ed in fila col Basso-Uffiziale di dritta del propio Plotone.

Il Comandante starà sempre al fian-

co della Colonna denotato dalla Guida.

OSSERVAZIONE. Nella marcia della Colonna, i Plotoni di qualunque forza sieno, calcoleranno le distanze da prima riga a prima riga; e le Guide si prolungheranno verso la linea di formazione.

Il Comandante indicherà sempre il punto di vista alla Guida della testa.

§. 11.

Una Colonna cambierà la direzione.

SOPRA UNO DEI FIANCHI COLLE CONVERSIONI SUCCESSIVE

INDIETRO

COLLA MARCIA OBLIQUA

COLLA MARCIA DI FIANCO SUL PROLUNGAMENTO DELLE RIGHE

CON PORTARE UN' ALA IN AVANTI

§. 12.

Il cambiamento di direzione sopra

uno dei fianchi sarà indicato dalla testa; che converserà, o girerà.

Se la Colonna marciasse di passo; converserà, e se andasse con tutt' altra velocità maggiore del passo, girerà, cioè a dire, cambierà direzione colla marcia diagonale.

OSSERVAZIONE. Nei cambiamenti di direzione successivi, i Plotoni eseguiranno il movimento sull'istesso terreno, che lo ha praticato la testa.

§. 13.

I cambiamenti di direzione in dietro si adopereranno:

COLLA CONTROMARCIA

CON QUARTI MEZZO GIRO A DRITTA

COL MEZZO GIRO A DRITTA

CONVERSATE.

Questi movimenti si faranno dai

Plotoni, della stessa maniera come sono prescritti nella loro manovra particolare.

OSSERVAZIONE. *Nella contromarcia, al momento che l'Uffiziale uscirà per la sinistra per prendere la sua situazione, il Serrafile si metterà dietro il Plotone; e terminato che sarà il cambiamento di direzione, al comando* RIGA *tornerà alla sua fila.*

Nel cambiamento di direzione CON QUARTI MEZZO GIRO A DRITTA *il Basso-Uffiziale della dritta del Plotone, e il Serrafile non converseranno, ma ognuno separatamente farà mezzo giro a dritta sulla direzione della linea di marcia, e resteranno nella propria riga alla sinistra del Plotone, per lo avanti dritta.*

§. 14.

I cambiamenti di direzione obliqui si faranno:

COL MEZZO A DRITTA

COL MEZZO A SINISTRA.

§. 15.

Si farà il cambiamento di direzione sul prolungamento delle righe:

COLLA MARCIA DI FIANCO A DRITTA

COLLA MARCIA DI FIANCO A SINISTRA.

Cioè a dire, farà ogni Plotone con Quarti a dritta, o con Quarti a sinistra:

§. 16.

Una Colonna colla dritta in testa potrà cambiare la sua direzione portando un'ala in avanti, al comando:

I. ALA SINISTRA IN AVANTI

II. MARCIA.

Secondo. L'Uffiziale del Quarto Plotone comanderà:

I. CON QUARTI A DRITTA

II. MARCIA.

Secondo. Il Plotone si metterà in marcia pel fianco dritto, e sgombrata che avrà la sua intiera fronte, lo stesso Uffiziale del Plotone darà il comando:

I. ALTO-FRONTE

II. RIGA

III. MARCIA.

Terzo. Il Plotone marcerà per la sua nuova direzione.

Tutti i Plotoni faranno successivamente lo stesso, e si metteranno in Colonna sul prolungamento della testa.

§. 17.

Qualora poi la Colonna stesse colla sinistra in testa, e si volesse portare l'ala dritta in avanti, si comanderà:

I. ALA DRITTA IN AVANTI

II. MARCIA.

Secondo. L'Uffiziale del primo Plotone darà il comando:

I. CON QUARTI A SINISTRA

II. MARCIA.

Quindi:

I. ALTO-FRONTE

II. RIGA

III. MARCIA.

E successivamente lo Squadrone si metterà in Colonna colla dritta in testa.

OSSERVAZIONE. *L'ala che si porta in avanti uscirà sempre dalla parte della nuova linea di formazione.*

ARTICOLO QUARTO

Delle diverse maniere di schierare le Colonne in battaglia; della marcia in battaglia, e de' cambiamenti di direzione.

§. 1.

Non vi sarà terreno di manovra, sul quale il Comandante non avrà preventivamente, o all'istante determinata la linea di formazione. Questa linea potrà essere:

RAZIONALE,

O

VISIBILE

La prima risiede nell'idea del Comandante, e non si realizza, che al momento dell'esecuzione.

La seconda sarà sensibile a tutti, e verrà designata da una continuazione di punti marcati.

Sia dell'una, o dell'altra maniera; una Colonna colla dritta, o sinistra in testa, che dovrà schierarsi in battaglia, potrà entrare nella linea di formazione.

PER LA SINISTRA

PER LA DRITTA

PER AVANTI LA DRITTA

PER AVANTI LA SINISTRA

PER DIETRO LA SINISTRA

PER DIETRO LA DRITTA.

§. 2.

Se la Colonna colla dritta in testa entrasse per la sinistra, formerà con una sola conversione al comando:

I. A SINISTRA IN BATTAGLIA

II. MARCIA

III. ALTO

IV. RIGA.

§. 3.

Se stesse la Colonna colla sinistra in testa, ed entrasse per la dritta, formerà parimenti con una sola conversione a dritta al comando:

I. A DRITTA IN BATTAGLIA

II. MARCIA

III. ALTO

IV. RIGA.

§. 4.

Se avesse la Colonna la dritta in testa, ed entrasse per avanti la dritta della Linea; il primo Plotone contromarcerà, e indicherà il principio dell' allineamento indeterminato; gli altri Plotoni formeranno al comando:

I. SUL PRIMO PLOTONE IN BATTAGLIA

II. CON QUARTI A DRITTA

III. MARCIA.

Terzo. Marcerà ogni Plotone colla marcia di fianco, piegherà la testa a sinistra; e si porterà colla dritta quattro piedi dietro la sinistra del Plotone, che avrà formato in linea, dove arrivato che sarà, l'Uffiziale comanderà:

I. ALTO-FRONTE

II. RIGA

III. ALLINEAMENTO.

Terzo. Il Plotone entrerà di passo nella linea di battaglia, e l'Uffiziale senza punto trattenersi si allineerà coll' Uffiziale, che avrà alla sua dritta.

§. 5.

Per l'opposto, entrando una Colonna colla sinistra in testa per avanti la sinistra della Linea, il quarto Plotone contromarcerà; e il resto della Truppa colla marcia di fianco a sinistra formerà in battaglia al comando:

I. SUL QUARTO PLOTONE IN BATTAGLIA

II. CON QUARTI A SINISTRA

III. MARCIA.

§. 6.

Una Colonna colla dritta in testa, che arriva per dietro la dritta della Li-

nea formerà al comando:

I. FORMATE LO SQUADRONE

II. MARCIA.

Secondo. Il primo Plotone seguiterà la sua marcia diretta, gli altri Plotoni formeranno colla marcia diagonale, e terminato che sarà il movimento si comanderà:

I. ALTO

II. RIGA

III. MARCIA.

Terzo. Lo Squadrone entrerà di passo nella linea di battaglia.

Con movimenti opposti si formerà lo Squadrone per la sinistra, e il comando sarà come l'anzidetto.

§. 7.

Lo Squadrone con la dritta in testa potrà entrare per avanti la sinistra della Linea, ed allora non farà altro,

se non che cambiar direzione con una conversione successiva, percorrerà tutta l'estensione della linea di formazione, e si metterà *A SINISTRA IN BATTAGLIA*.

Con movimenti contrarj si metterà in battaglia una Colonna, che colla sinistra in testa entrerà per avanti la dritta della Linea.

§. 8.

Finalmente, se una Colonna colla dritta in testa entrasse per la dritta della Linea, formerà in battaglia progressivamente, cioè a dire, il Plotone della testa converserà a dritta, e si stabilirà sulla linea di formazione; gli altri Plotoni successivamente converseranno, e si distenderanno sul prolungamento delle righe dell'ala dritta: per questo movimento si comanderà:

SUL PRIMO PLOTONE IN BATTAGLIA.

Ogni Uffiziale di Plotone, progressivamente, escluso il primo Plotone, che sarà diretto dal Capitano, comanderà:

I. A DRITTA CONVERSATE

II. MARCIA

III. RIGA

IV. ALLINEAMENTO

I movimenti saranno opposti agli anzidetti, se la Colonna colla sinistra in testa entrasse per la sinistra della Linea, e il comando sarà:

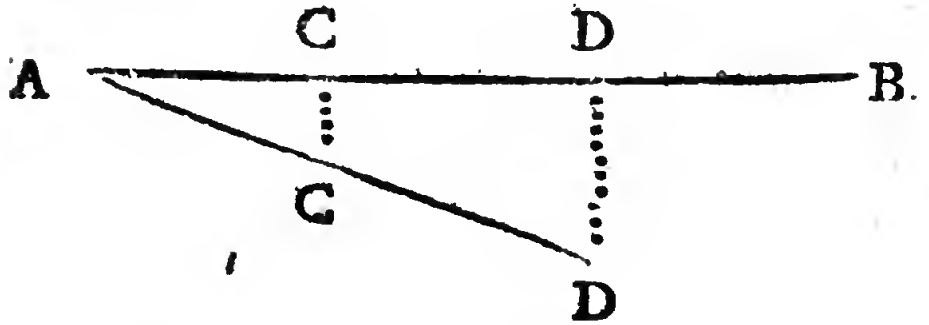
SUL QUARTO PLOTONE IN BATTAGLIA

OSSERVAZIONE. La linea di formazione potrà esser marcata visibilmente da punti mobili, o permanenti.

Pei primi serviranno i Trombetti, e i Bassi-Uffiziali, o Soldati. Possono anche questi punti designarsi con bandiere, o gran pertiche, come vedesi lungo la fronte degli accampamenti; e finalmente nelle

gran Linee le Ali delle Truppe determineranno o lo spazio da doversi occupare, ovvero additeranno il prolungamento dell' ordine di battaglia.

I punti stabili saranno gli alberi, le case, le capanne, e cose simili, che si presceglieranno nella campagna per indicar la linea di formazione; e se vi passasse tra loro gran distanza, con punti mobili si marcheranno gl' intermedj, mettendosi in uso i principj, come quì appresso si dimostra.



Sieno A B *gli oggetti stabili, e gli estremi d' una linea sulla quale si hanno da trovare gl' intermedj. Due Ufiziali si*

collocheranno uno in C, *e l'altro in* D *circa cinquanta passi distante da* C, *e con esso e col punto* A *allineato. Ciò fattosi, l'Uffiziale* C *farà un segno a* D *per marciare in avanti, ed ambidue considerando* A *come il perno della loro conversione, percorreranno ognun di loro il rispettivo arco, mantenendosi* D *sempre in linea con* C *e col punto* A; *e l'Uffiziale in* C *sempre guardando* D *per avvertirlo di fermarsi insieme all'istante che lo vedrà di esser giunto nella direzione del punto* B *della dritta; e fermati che si saranno, a cagion che l'Uffiziale* D *ha sempre conservato l'allineamento coll'Uffiziale* C, *e l'oggetto* A; *resteranno dalla posizione di entrambi marcati i punti intermedj* C D *sulla linea designata* A B.

Da tutto ciò rilevasi, che ogni Colonna, che entrerà nella linea di forma-

zione avrà per punti di vista quegli stessi che additeranno la fronte, uno de' quali risulterà per punto d' appoggio, e sarà il principio dell' allineamento d' ogni Truppa, che si sarà schierata in battaglia; talchè, se una Colonna avesse la dritta alla testa, nel mettersi in linea troverà costantemente il suo punto d' appoggio all' ala dritta. In senso opposto avverrà, avendosi la sinistra alla testa; ed il Plotone dell'ala che si appoggerà, si chiamerà, Plotone di Allineamento.

Il Capitano per rettificare nel più breve tempo possibile l' allineamento, si partirà dal punto d' appoggio, scorrerà di galoppo la fronte dello Squadrone, e farà alto all' ala opposta; e i Soldati, passato che sarà il Capitano, avanzeranno, o retrocederanno secondo sarà stato indicato, e si rettificheranno sulla pesta del cavallo del Comandante.

I Trombetti, sempre che lo Squadrone stesse in Colonna colla sinistra in testa, schierato che si sarà in battaglia, girc-ranno a sinistra, e per dietro la seconda riga si porteranno di galoppo all' ala dritta.

Il Capitano, terminato che avrà di allineare lo Squadrone sul punto d' appoggio, comanderà FERMO, *e i Soldati osserveranno l' immobilità.*

§. 9.

I movimenti dello Squadrone in linea di battaglia, sono in generale anc- loghi a quelli del Plotone, con addip- più le seguenti regole.

§. 10.

Nella marcia diretta, la Guida potrà indicarsi alla dritta, o alla sinistra d' un Plotone qualunque; e sarà questi chiamato, *Plotone di Direzione*; e quando la Guida si destinerà alla dritta del

primo Plotone, o alla sinistra del quarto si denominerà; *ALA DI DIREZIONE*.

Per accertare la visuale, vi sarà in fila colla Guida un Serrafile, al quale dal Capitano se gli farà osservare similmente il punto di vista, che si avrà indicato; acciocchè variando la Guida nella direzione, ne venga avvertita, e possa ritornare sulla linea di marcia. Il Serrafiile impiegato a questo ufficio sarà sempre del Plotone della Guida, e si manterrà un piede dietro il fianco dell' ala o del Plotone di direzione.

I Soldati avranno l'economia di accrescere, o minorare la velocità, secondo che si troveranno più indietro, o più in avanti della Guida; ma lo faranno senza precipitazione; senza mai arrestarsi, e con arte tale, che non nasca disordine nella Linea: i loro sguardi sa-

ranno continuamente diretti sulla linea propia di marcia, e si permetterà solo di guardare verso la Guida, quando occorrerà di rettificare l'allineamento.

§. 11.

Nel cambiamento di direzione colla marcia per uno dei fianchi, gli Uffiziali, che saranno le Guide, marceranno colla possibile esattezza sul prolungamento delle file della testa.

§. 12.

Facendo lo Squadrone con Quarti mezzo giro a dritta, gli Uffiziali del primo, e quarto Plotone gireranno per le ali, e si situeranno avanti al rispettivo Plotone: gli altri due Uffiziali resteranno due piedi dietro la linea dei Serrafile.

Il Capitano starà sempre avanti il centro dello Squadrone.

§. 13.

Il cambiamento di direzione colla contromarcia si farà per regola invariabile, colla marcia di fianco a dritta con Quarti; e l'Udiziale del quarto Plotone, al comando del Capitano CONTRO: uscirà per la sinistra dello Squadrone, e ad otto piedi distante dalla seconda riga si stabilirà per punto d'appoggio; e quindi al comando RIGA: girerà il cavallo a dritta, passerà per dietro lo Squadrone, e di galoppo ritornerà al suo posto.

§. 14.

Nelle marce circolari in muraglia, lo Squadrone cambierà direzione conversando, e qualunque sia la velocità, non mai farà uso della marcia diagonale; toltone i casi della massa, come si dirà nella manovra del Reggimento.

§. 15.

Marciando lo Squadrone col mezzo a dritta, o a sinistra al comando FRONTE: l'ala di direzione avrà l'economia di minorare la velocità, per dar comodo all'ala opposta di rettificare l'allineamento.

§. 16.

Potrà infine lo Squadrone cambiar la sua direzione indietro col mezzo giro a dritta con Plotoni, al comando:

I. CON PLOTONI

II. MEZZO GIRO A DRITTA CONVERSATE

III. MARCIA.

Terminato il movimento si comanderà:

I. ALTO

II. RIGA.

OSSERVAZIONE. In questo caso succede l'inversione, cioè a dire, il cambiamento

dell' ordine numerico, e regolare dei Plotoni nella disposizione di battaglia.

Questo movimento però si fa rare volte, e nelle circostanze di precisa necessità.

ARTICOLO QUINTO

Del passaggio di ostacolo; dell' Attacco, e della Riunione.

§. 1.

Se lo Squadrone marciasse di passo, il Plotone avanti cui si presentasse l' ostacolo farà alto, e con Quarti a dritta o a sinistra si metterà in Colonna col contiguo Plotone.

Se poi lo Squadrone marciasse di trotto o di galoppo, l' anzidetto Plotone, senz' arrestarsi, si porrà in Colonna col mezzo a dritta o a sinistra, e

sempre con una velocità minore di quella, che si trovasse avere prima del movimento.

Si avverte, che il primo e secondo Plotone si metteranno in Colonna scambievolmente, quando occorrerà ad un di loro di passar l'ostacolo: lo stesso faranno i due Plotoni terzo e quarto.

Passato l'ostacolo, se lo Squadrone marciasse di passo, il Plotone cui è toccato il movimento ritornerà in linea colla marcia di fianco, e colla velocità del trotto. Ma se lo Squadrone si trovasse marciando al trotto o al galoppo, il Plotone rientrerà in linea col mezzo a dritta o a sinistra, e con una velocità maggiore di quella dello Squadrone.

§. 2.

L'azione vigorosa e decesiva dell' attacco ha due oggetti:

LA DISPOSIZIONE

L' ESECUZIONE,

Lo Squadrone si disporrà per l' attacco accrescendo il numero dei Serrafile cogli Uffiziali, e levando dalla fronte gl' Individui che non recano offesa, come appunto sono lo Stendardo e i Trombetti. Al comando:

I. DISPONETEVI PER L' ATTACCO

II. MARCIA.

Secondo. I due Uffiziali del secondo e terzo Plotone gireranno i lor cavalli a dritta e a sinistra, e ritirandosi per le ali rispettive, si situeranno quattro piedi dietro i Bassi-Uffiziali Serrafile; beninteso che l' Uffiziale del secondo Plotone resterà in direzione del centro della metà di dritta dello Squadrone, e nella direzione del centro della metà di sinistra si collocherà l' Uffiziale del terzo Plotone.

Lo Stendardo passerà in seconda riga sul prolungamento della sua stessa fila, venendo rimpiazzato dal Cadetto in prima riga.

I Trombetti si allogheranno dietro l'ala dritta in linea coi Bassi-Uffiziali Serrafile, ed in fila coi Soldati.

Il Capitano resterà al centro dello Squadrone, e in linea cogli Uffiziali che sono alla fronte. *Tav. XI. Fig.* 12.

L'esecuzione dell'attacco sarà come si è prescritto nella manovra del Plotone. *Capit. Terzo. Artic. Terzo. §. 7. pag.* 194.

OSSERVAZIONE. L'attacco premeditato o accidentale che sia, ripete la sua riuscita dall'avvedutezza del Comandante nel conoscere lo spazio da doversi percorrere; e nel sapere terminar l'urto. Il Capitano indicherà agli Uffiziali dello Squadrone;

alla Guida, ed al Serrafile l'oggetto sul quale si dovranno dirigere; e i punti di vista in questo caso saranno gli Stendardi, le Bandiere, o le ali delle Truppe nemiche; e se questi per gli accidenti della campagna non si potessero ben distinguere, si sceglieranno dei punti stabili, che più si approssimeranno al Nemico; e si metterà in pratica la grand'arte di guadagnargli il fianco e le spalle.

L'abitudine inoltre del colpo d'occhio militare avvertirà le distanze da percorrersi, e l'assuefazione di saper misurare a cavallo i terreni ne' Campi d'istruzione colla ragion composta del tempo, e delle velocità, perfezionerà l'Uffiziale pel felice risultato dell'attacco.

§. 3.

La Riunione si farà per gli stessi motivi, e della medesima maniera co-

me si è detto pel Plotone, colla sola seguente variazione.

§. 4.

Nella riunione indietro, il Comandante dello Squadrone, lo Stendardo, i Trombetti, e i due Uffiziali Serrafile si porteranno indietro di galoppo, e faranno alto sulla linea, che si designerà per la riunione; collocandosi i Trombetti all' Ala dritta, e gli Uffiziali e lo Stendardo in una linea, occupando colle loro distanze l' intiera fronte dello Squadrone, e tutti coll' aspetto al Nemico. Il Capitano non avrà posto, ma invigilerà affinchè i Soldati al tocco della chiamata, entrassero per la dritta sulla nuova linea di battaglia: gli Uffiziali poi delle Ali, di galoppo si dirigeranno alla fronte del lor Plotone.

OSSERVAZIONE. Servirà di prelimina-

re alla manovra dello Squadrone lo stesso regolamento stabilitosi pel Plotone, pria che incominciasse la sua esercitazione; con farsi addipiù degli allineamenti successivi per Plotoni sopra una delle Ali, per far così acquistare agli Uffiziali la pratica di saper entrare di passo nella linea di formazione, e di ritardare o anticipare il comando in ragione della velocità. Per esempio, se il Plotone trottasse, l'Uffiziale arrivato che sarà colla testa del suo cavallo in direzione delle groppe dei cavalli della seconda riga del Plotone di allineamento, comanderà PASSO, *e senza punto trattenersi si allineerà: e se galoppasse, questo stesso comando sarà pronunciato, quando la testa del suo stesso cavallo sarà nella direzione della groppa del cavallo del Serrafile del Plotone entrato di già in formazione.*

Nella sfilata per Uno, l'Uffiziale Subalterno sfilerà alla testa del suo Plotone; e nella sfilata per Due si attaccherà alla testa, e sempre al fianco opposto dell'ala, che avrà rotto.

I Soldati ne'campi d'istruzione si riuniranno al trotto, rare volte al galoppo.

ARTICOLO SESTO.

Delle Vanguardie e Retroguardie, e della maniera d'impiegare i Cacciatori nella manovra dello Squadrone.

§. 1.

Non vi è Corpo di Truppa in guerra, che non abbia la sua Vanguardia e Retroguardia.

§. 2.

La Vanguardia è di due specie:

L'UNA CALCOLATA COL TEMPO

L'ALTRA DISTESA SU I RAGGI DELLA TESTA DELLA COLONNA.

La prima si prolunga nelle sole strade, ed è una successione di piccole Partite d'un Basso-Uffiziale e due o quattro Uomini, distanti l'une dalle altre per varj minuti, e il cui prodotto è di mezz'ora, o di un'ora di cammino nel totale della progressione.

La seconda conserva un ordine circolare a ottanta o cento tese distante dalla Colonna, e copre col suo perimetro la testa, e parte dei fianchi; e colla sua figura batte diversi punti della campagna.

Ambedue sono di grandissima utilità, dappoichè cercano notizia del Nemico; chiariscono il cammino, allontanano le sorprese, ed assicurano per conseguenza le marce.

§. 2.

Se uno Squadrone non avesse Cac-

ciatori addippiù della sua forza, impiegherà sempre il quarto Plotone per una delle descritte Vanguardie; e la disposizione di quella che si distenderà pei raggi si regolerà come siegue.

Dalla prima riga dell'anzidetto Plotone si distaccherà a cinquanta tese perpendicolarmente distante dalla testa della Colonna, una piccola Partita composta dall' Uffiziale, dal Serrafile, e da tre Soldati. Più in avanti sullo stesso raggio a trenta tese due Uomini, che saranno a sei tese più in avanti, preceduti da un altro Soldato; e queste Partite si denomineranno *PARTITE D' OSSERVAZIONE*.

In direzione del fianco destro della testa della Colonna ad ottanta tese marceranno due Uomini colla distanza di sei tese tra loro; e ad altre sei tese

più in avanti vi sarà un altro Soldato. Il medesimo si farà lungo il raggio del fianco sinistro della testa della Colonna: e queste Truppe si chiameranno *PARTITE DI FIANCHEGGIATORI*.

La seconda riga sarà impiegata per la Retroguardia dello Squadrone, a quella distanza che giudicherà il Comandante, e disposta, o in Colonna con Quarti; o in figura inversa della Vanguardia. *Tav. XII. Fig.* 13.

§. 4.

La Vanguardia di guerra d'un Reggimento sarà composta dall'intero primo Plotone del primo Squadrone, accrescendosi la forza dell'Uffiziale, ed il numero dei Fiancheggiatori, distaccando dietro loro delle piccole Partite di sostegno.

La Retroguardia sarà dell' ultimo

Plotone del quarto Squadrone. *Tav. XIII. Fig.* 14.

§. 5.

Al tocco della chiamata si uniranno la Vanguardia, e Retroguardia allo Squadrone, o al Reggimento.

OSSERVAZIONE. *La seconda specie di Vanguardia riconoscerà attentamente le Alture, i Poggi, i Villaggi; le Capanne, i Boschi non spessi, le Fratte; finalmente tutto il terreno d'intorno, e quei siti in cui possa appiattarsi Truppa nemica per sorprendere ed attacare i fianchi, o la coda della Colonna, ed il primo Soldato che vedrà il Nemico tirerà un colpo di pistola, o carabina, ovvero farà il segnale di convenzione; che sarà ripetuto dai Soldati che staranno sullo stesso raggio. A quest' avviso la Vanguardia, e la Colonna faranno alto, e l'Uffiziale colla forza si por-*

terà di galoppo sulla direzione del segnale per la riconoscenza.

Tale Vanguardia, marciando in un Paese interrotto, e folto di Boschi, si avvicinerà alla Colonna per non essere tagliata fuori dalla forza principale.

La riunione si toccherà quando la Colonna si sarà schierata in linea di battaglia, e la Vanguardia ritornerà in formazione per la via più breve, e sempre per la direzione delle ali.

Suole accadere però spesse volte, che non sempre la Vanguardia, appena che la Colonna siasi schierata in battaglia, si abbia da ritirare, anzi all' opposto, vi sono circostanze in cui la medesima si rinforza, per coprire al Nemico il vero punto di attacco, che abbia immaginato il Comandante della Linea; e suole benanche vedersi prendere dalla stessa Vanguardia

la disposizione di Cacciatori, per proibire la riconoscenza alla Cavalleria nemica, allontanarla, e constringerla a ritirarsi.

§. 6.

Quando uno Squadrone avrà un Plotone di Cacciatori addippiù della sua forza, l'impiegherà:

DI RISERVA

DIETRO UNA DELLE ALI

AVANTI ALLA FRONTE

SU I FIANCHI DELLA COLONNA

DI VANGUARDIA, O RETROGUARDIA.

§. 7.

Come Riserva, resterà il Plotone a dieci tese dietro il centro dello Squadrone.

A cinque tese dietro l'ala.

A cento tese alla fronte della Linea, o verso uno dei fianchi disposto da Cacciatori.

Come Vanguardia, e Retroguardia secondo è stato prescritto al §. 3. *pag.* 265.

§. 8.

La Riserva seguirà i movimenti dello Squadrone in tutte le velocità; e marciandosi in linea di battaglia, si manterrà in dietro colla distanza che si è preseritta.

§. 9.

Quando la Riserva verrà destinata a coprirsi coll' ala dritta nella linea di battaglia, si collocherà, nella disposizione dello Squadrone in Colonna colla dritta alla testa, cinque tese distante dal fianco destro del primo Plotone; e se la sinistra sarà testa, marcerà la Riserva colla medesima distanza di cinque tese, al fianco sinistro del Plotone della coda. Se all' opposto dovesse la Riserva restare dietro l' ala sinistra della

Linea, si manterrà in direzione del fianco sinistro del quarto Plotone essendo testa della Colonna; e starà al fianco dritto, quando lo stesso Plotone sarà coda.

§. 10.

Allorchè il Plotone dei Cacciatori sarà chiamato a coprire la fronte dello Squadrone, se uscirà dall'ala destra, avrà la Guida a dritta; e il contrario avverrà uscendo il Plotone dalla sinistra.

OSSERVAZIONE. *Un Comandante non dovrà attenersi scrupolosamente all'anzidette distanze per la situazione della Riserva, e disposizione dei Cacciatori; ma la natura della campagna, le circostanze della manovra, ed il genio particolare regoleranno i movimenti e dei Cacciatori, e della Riserva. Abbiasi però presente, che quando un Plotone di Cacciatori inseguisce*

il Nemico, quando corre colla sciabla alla mano a guadagnare un pezzo di Artiglieria, quando s'incammina per una lontana riconoscenza, o che sia vivamente incalzato, dovrà sempre avere con esso qualche forza che lo possa proteggere e sostenere.

I Cacciatori procureranno di riunirsi sempre su d'una linea obliqua, la cui direzione possa portare sopra un fianco del Nemico.

Se lo Squadrone non avesse Cacciatori, uno de'suoi Plotoni sarà impiegato per questo servizio.

CAPITOLO QUINTO

Delle Manovre per più Battaglioni, o Reggimenti in Linea.

ARTICOLO PRIMO

§. 1.

Le manovre di più Battaglioni in Linea consistono:

Nell' ordine di battaglia, nella disposizione in Colonna, nel modo di spiegarsi sul terreno di formazione, nelle marce, nei cambiamenti di direzione, e nelle ritirate in due Linee; ne' cambiamenti di fronte, nell' Attacco, e nelle Riunioni.

ARTICOLO SECONDO

Dell' ordine di battaglia e di parata, e dei comandi.

§. 1.

Se fosse un Reggimento che dovesse manovrare, i quattro Squadroni, che per base di organizzazione ne formano l'intiero Corpo, disposti nell'ordine primitivo e fondamentale di battaglia, formeranno in Linea, prendendo da destra a sinistra l'ordine numerico di *Primo*, *Secondo*, *Terzo*, e *Quarto*, con un intervallo di due tese l'uno dall'altro; e il Reggimento così disposto verrà diviso in due Battaglioni; composto il primo dal primo e secondo Squadrone, e dal terzo e quarto il secondo Battaglione.

Starà il Tenente Colonnello avanti il centro del primo Battaglione due pie-

di in avanti della linea dei Capitani.

Il Secondo Maggiore avanti al centro del secondo Battaglione in linea col Tenente Colonnello.

Il Colonnello al centro del Reggimento due piedi più in avanti la linea degli Uffiziali Superiori, col Capo Trombetta alla destra, ed un Ajutante a sinistra.

Il Primo Maggiore dietro il centro del Reggimento a quattro piedi distante dai Serrafile, e con un Ajutante a sinistra. *Tav. XIV. Fig.* 15.

OSSERVAZIONE. La distanza che passerà da un Reggimento all' altro in linea di battaglia sarà di quattro tese.

§. 2.

Il Distaccamento della Scorta degli Stendardi sarà composto della Scorta d' ogni Squadrone, colla sola differen-

za, che gli Uffiziali per condurlo saranno il Primo Tenente, ed il primo Alfiere del Reggimento.

Al comando:

I. SCORTA DEGLI STENDARDI IN AVANTI
II. MARCIA.

Secondo. Gli anzidetti Uffiziali, e la Scorta d'ogni Squadrone formeranno a venti passi avanti il centro del Reggimento coll'ordine seguente:

I QATTRO TROMBETTI

IL PRIMO TENENTE

LA SCORTA DEL PRIMO E SECONDO SQUADRONE DISPOSTA IN DUE RIGHE SERRATE COL BASSO-UFFIZIALE DEL PRIMO SQUADRONE ALLA DRITTA.

I PORT-STENDARDI, E AI LORO FIANCHI I DUE BASSI-UFFIZIALI DEL SECONDO E TERZO

SQUADRONE IN UNA RIGA.

LA SCORTA DEL TERZO E QUARTO SQUADRONE IN DUE RIGHE SERRATE, COL BASSO-UFFIZIALE DEL QUARTO SQUADRONE ALLA DRITTA.

IL PRIMO ALFIERE CHIUDERA' LA MARCIA:

Al comando del Primo Tenente il Distaccamento marcerà coll'ordine prescritto, e colla sciabla al fodero. Arrivato che sarà quindi al luogo degli Stendardi farà alto, e formerà in battaglia. Pel dippiù si eseguirà come è stato stabilito nella manovra di Squadrone. *Capit. Quarto. Artic. Secondo. §. 4. pag. 222.*

Quando il Comandante del Reggimento vedrà avvicinare gli Stendardi, si regolerà per le disposizioni che do-

vrà dare, come si è detto nella citata manovra dello Squadrone.

Gli Stendardi secondo che passeranno per avanti gli Uffiziali Superiori, saranno dai medesimi salutati, e dal Comandante che sarà rivolto colla fronte alla Truppa; ed arrivati che saranno all'ala sinistra del Reggimento per dietro la seconda riga anderanno ai propj Squadroni.

OSSERVAZIONE. Se il Reggimento non fosse riunito in uno stesso Quartiere, nell' uscire che farà ogni Squadrone dal propio Alloggiamento per portarsi nella Piazza di unione, manderà la Scorta dove sono gli Stendardi, nel quale luogo si faranno trovare gli Uffiziali destinati per comporre il Distaccamento, e condurlo al Reggimento coll' ordine enunciato.

§. 3.

Nell'ordine di parata d'un Reggimento starà il Colonnello al centro del primo Battaglione, due piedi avanti la linea de' Capitani, coll'Ajutante a sinistra; ed il Capo Trombetta a destra.

Il Tenente Colonnello al centro del secondo Battaglione in linea col Colonnello, e con un Ajutante a sinistra.

Il Primo Maggiore avanti l'ala dritta del primo Battaglione in linea col Colonnello.

Il Secondo Maggiore avanti l'ala dritta del secondo Battaglione in linea col Tenente Colonnello.

La seconda riga del Reggimento ad otto passi distante dalla prima.

§. 4.

Un Reggimento rotto in Colonna con Plotoni, che sfila in parata, potrà

avere la dritta o la sinistra alla testa.

Nel primo caso si disporrà coll' ordine seguente.

IL PRIMO MAGGIORE

TUTTI I TROMBETTI DEL REGGIMENTO A QUATTRO FILE DI FRONTE.

IL COLONNELLO COLL' AJUTANTE A SINISTRA.

IL PRIMO BATTAGLIONE IN COLONNA, COI CAPITANI ALLA TESTA DEL PROPRIO SQUADRONE.

IL TENENTE COLONNELLO COL SECONDO AJUTANTE ALLA SINISTRA.

IL SECONDO BATTAGLIONE DISPOSTO COME IL PRIMO.

IL SECONDO MAGGIORE ALLA CODA DELLA COLONNA. Tav. XV. Fig. 16.

Nel secondo caso.

IL SECONDO MAGGIORE ALLA TESTA.

I TROMBETTI A QUATTRO FILE DI FRONTE.

IL COLONNELLO COL PRIMO AJUTANTE.

IL SECONDO BATTAGLIONE COI CAPITANI ALLA TESTA DEL RISPETTIVO SQUADRONE.

IL TENENTE COLONNELLO COL SECONDO AJUTANTE.

IL PRIMO BATTAGLIONE DISPOSTO COME IL SECONDO.

IL PRIMO MAGGIORE ALLA CODA DELLA COLONNA.

§. 5.

Tanto in linea di battaglia, quanto in Colonna, i comandi di prevenzione, e di esecuzione del Comandan-

te del Reggimento, saranno ripetuti dai Comandanti de' Battaglioni.

Il Primo Maggiore resterà incaricato delle direzioni.

I Capitani ripeteranno soltanto in Colonna i comandi:

MARCIA

ALTO

CONTRO

PASSO

TROTTO

GALOPPO.

§. 6.

I Maggiori in verun caso potranno passare da un Battaglione all' altro per comandarvi.

§. 7.

Se mancasse il Colonnello, il Tenente Colonnello comanderà il Reggimento, e il Primo Maggiore lo rim-

piazzerà nel comando del primo Battaglione.

§. 8.

I primi Capitani di ciaschedun Battaglione rimpiazzeranno il Maggiore del loro Battaglione, se venisse a mancare.

§. 9.

Se il primo Capitano d'un Battaglione non fosse in istato di comandarlo, il Colonnello potrà nominarne un altro, senza che il suddetto possa dispensarsi in tal caso di manovrare col citato Battaglione.

§. 10.

Se due Battaglioni di diversi Reggimenti si unissero per manovrare sotto il comando del Comandante d'uno dei Battaglioni medesimi; sarà egli rimpiazzato nel comando del suo Battaglione dall'Uffiziale Superiore, o da al-

tro che lo seguirà in graduazione nello stesso Battaglione.

§. 11.

I Comandanti dei Reggimenti, non ostante il disposto nei precedenti paragrafi, se stimassero necessario il dover cambiare momentaneamente l'ordine di quanto si è di sopra prescritto, potranno eseguirlo, ma dovranno partecipare l'innovazione al loro Brigadiere; e non essendovi, all' Uffiziale Generale sotto i cui ordini si trovassero.

§. 12.

Quando più Battaglioni; che sorpassassero il numero d'un Reggimento, dovessero manovrare uniti, l'Uffiziale Generale, il Brigadiere, o altri che ne fosse il Comandante, se non volesse incaricarsi egli stesso del comando delle manovre, nominerà l'Uffiziale Superio-

re che dovrà eseguirlo, senza che sia necessario badare nè alla graduazione, nè all'antichità. Esso Comandante però sarà nell'obbligo di starvi sempre presente, per dare o da prima, o successivamente a quello che avrà incaricato del comando, gli ordini che necessitano per l'adempimento di tutte le manovre, che si dovranno effettuare.

§. 13.

I Cacciatori d'un Reggimento si formeranno in Squadrone, che sarà comandato da un Capitano a scelta del Colonnello, o da chi comanderà la manovra.

§. 14.

Se fosse una Brigata che dovesse manovrare, un Maggiore a volontà dell'Uffiziale Generale, che comanderà la Linea, o del Brigadiere, ovvero di chi comande-

rà la manovra, prenderà il comando di tutto il Corpo dei Cacciatori, aven do sotto di se un secondo Ajutante.

§. 15.

In una linea di più Reggimenti sopra ogni tre Battaglioni di Cacciatori, a scelta del Generale che comanderà la Linea, prenderà il comando un Tenente Colonnello, cui non toccasse di comandare un Reggimento, con un secondo Ajutante sotto di se.

§. 16.

I Brigadieri nelle manovre di Linea, si situeranno dinanzi al centro delle loro Brigate; nelle marce in Colonna, e nelle manovre di disposizione, e di esecuzione staranno dove crederanno essere più necessaria la loro presenza.

§. 17.

Semprechè il Comandante d'una Li-

nea sia nel caso di far eseguire qualche nuova manovra, o di formare altra disposizione, egli chiamerà o farà venire presso di se i Brigadieri, e i Comandanti de' Reggimenti, e Battaglioni, e spiegherà loro ciò che voglia eseguito, avvertendo ciascheduno di quanto dovrà praticare; e se per particolari ragioni egli non potesse, o non volesse così riunirli, invierà loro i suoi ordini per un Ajutante di campo, o per un Uffiziale di ordinanza, il quale con chiarezza e precisione dovrà informarli dello scopo della manovra.

§. 18.

Nelle grandi manovre ogni Brigata invierà un Uffiziale d' ordinanza, o un Ajutante al Comandante della Linea, a norma del grado ch' egli abbia.

§. 19.

Se più Battaglioni si trovassero in ordine di parata per presentarsi a Persone Reali, a qualche altro Principe, o Generale *in capo* dell' Esercito, o ad altro Soggetto di distinzione, il loro Comandante si situerà nel centro della Linea quattro passi più in avanti de' Brigadieri, avendo appresso di se in una riga gli Ajutanti di campo, e gli Uffiziali d' ordinanza, o Ajutanti.

Il sito del Brigadiere sarà nel centro della Brigata due passi più avanti della linea degli Uffiziali Superiori, con un Ajutante d' uno de' Reggimenti della Brigata.

Subito che la Persona, per cui una Linea, o una Brigata siasi disposta in parata, giunge alla sua fronte, o verso una delle ali, il Comandante s' incammi-

nerà alla volta della medesima per ricevere i suoi ordini, e fargli passare nell' istante istesso alla Linea, o alla Brigata; quindi di galoppo ritornerà al suo posto.

Se poi la Linea fosse rotta in Colonna colla dritta, o colla sinistra alla testa per sfilare in parata; il suo Comandante si situerà davanti la Colonna, col Brigadiere della Brigata che sarà alla testa della medesima alla sua sinistra, con gli Ajutanti di campo appresso: i Trombetti però precederanno sempre questa disposizione.

Il Brigadiere che sarà Comandante d'una Linea, o d'una Brigata, sfilerà altresì alla testa della Colonna, seguito a sinistra da un Ajutante.

§. 20.

Se il Comandante della Linea fa-

cesse passare i suoi ordini per mezzo degli Ajutanti di campo, o degli Uffiziali d'ordinanza; o che per essere la Linea di poca estensione, ne proferisca egli stesso i comandi, i Brigadieri nel momento che li udiranno, o che li riceveranno dai detti Uffiziali, immediatamente li passeranno colla voce ai Comandanti dei Battaglioni, i quali li ripeteranno, senza che vi potessero aggiungere niun particolare avvertimento.

§. 21.

Il Comandante d'una Linea, che sorpasserà il numero di due Reggimenti, non darà mai nessun comando di esecuzione colla voce; e s' intenderà sempre per comando del Comandante della Linea l'ordine o il segnale ch' egli darà, o farà dare per eseguire la manovra che avrà disposto effettuarsi. Sarà

però costantemente osservato di non doversi determinare, principiare, o sospendere veruna manovra generale, che per sola disposizione del medesimo.

OSSERVAZIONE. *I comandi ad una Linea possono darsi con la voce del Comandante; con impiegare un numero di Ajutanti, o di Uffiziali d'ordinanza; e coi segnali.*

Tra i diversi segnali, che si possono stabilire vi saranno dei tocchi di Trombetta, e il colpo del cannone, nell'uno e l'altro caso i Comandanti non pronuncieranno i comandi, che nel termine del suono della Trombetta, o dopo udito lo scoppio del cannone.

ARTICOLO TERZO

De' varj modi di rompere un Reggimento in Colonna; delle marce della Colonna; e de' cambiamenti di direzione.

§. 1.

Un Reggimento romperà in Colonna con Plotoni, o con Squadroni.

Romperà con Plotoni cogli stessi comandi, e colle medesime regole stabilite nella manovra di Squadrone, avvertendosi soltanto, che per formare la Colonna sulla direzione dell'ala sinistra in avanti, o indietro il comando sarà:

I. { L' ULTIMO DI FRONTE
   { L' ULTIMO INDIETRO

II. PLOTONI A SINIRTRA

III. MARCIA.

§. 2.

Romperà un Reggimento con Squa-

droni variandosi il nome; cioè in vece di Plotone si dirà Squadrone, e si formeranno parimenti le Colonne sopra i fianchi, e per le direzioni delle ali in avanti, o indietro.

§. 3.

Quando un Reggimento starà in Colonna con Squadroni, e che tra questi non vi passerà altra distanza che di otto passi, si dirà essere disposto il Reggimento in *Massa*.

§. 4.

In ogni massa i Capitani staranno in linea cogli Uffiziali dello Squadrone rispettivo.

§. 5.

La Colonna in massa potrà formarsi dietro una delle ali della Linea, restando fermo lo Squadrone della testa; ovvero dopo che il Reggimento avrà

rotto con Squadroni in Colonna.

§. 6.

Il Reggimento si formerà in massa dietro una delle ali al comando:

I. LA DRITTA IN TESTA IN MASSA SUL PRIMO SQUADRONE FORMATE COLONNA

II. CON QUARTI A DRITTA

III. MARCIA.

Terzo. Ogni Squadrone, fuorchè il primo, piegherà a dritta, e si metterà in Colonna con lo Squadrone dell'ala.

Tutta l'esecuzione di questa manovra sarà di carico de' Capitani, i quali entrati che saranno col proprio Squadrone sul terreno, che appartenerà loro, comanderanno:

I. ALTO-FRONTE

II. RIGA

III. A SINISTRA ALLINEAMENTO.

Se all'opposto si dovesse formar la

massa sullo Squadrone di sinistra si comanderà:

I. LA SINISTRA IN TESTA IN MASSA SUL QUARTO SQUADRONE FORMATE COLONNA

II. CON QUARTI A SINISTRA

III. MARCIA.

Quindi

I. ALTO-FRONTE

II. RIGA

III. ALLINEAMENTO.

§. 7.

Se il Reggimento avesse rotto in Colonna con Squadroni, e si volesse chiudere la massa, si darà il comando:

I. IN MASSA SERRATE COLONNA

II. MARCIA

Secondo. Se la testa della Colonna si trovasse marciando; e gli Squadroni serrassero di trotto, ogni Capitano ar-

rivato che sarà alla distanza di otto passi dallo Squadrone che precede, comanderà:

PASSO

Ma se la testa avesse cessato di marciare, i Capitani, giunti che saranno alla predetta distanza, comanderanno ALTO, ed allineeranno gli Squadroni colla Guida della testa. *Tav. XVI. Fig.* 17. 18.

OSSERVAZIONE. Un Reggimento, che ripiega per formar la massa su d'una delle ali, tra i varj oggetti per cui adopra tal manovra, vi è quello d'aprir de' voti nella linea di battaglia per lasciar libero il passaggio ai Bagagli, alle Artiglierie, e alle Truppe che si portano indietro o in avanti.

Parimenti un Reggimento che si riduce in massa, senza che si rimova lo

Squadrone dell' ala, già si dispone per la pronta manovra, e s'apparecchia per cambiar la fronte della linea di battaglia.

§. 8.

Una Colonna di più Battaglioni rotti con Plotoni, o con Squadroni osserverà nella marcia gli stessi principj, e le medesime regole che veggonsi stabilite nella manovra dello Squadrone. *Capit. Quarto Artic. Terzo pag. 226.*

§. 9.

Se diversi Battaglioni avessero rotto in più Colonne, e le cui teste marciassero parallelamente sulla stessa fronte, conservando l' allineamento; dal Comandante in tal caso s' indicherà qual dovrà essere la Colonna di direzione.

OSSERVAZIONE. In tutte le manovre combinate con diverse Colonne, la Colonna più prossima a quella di direzione si chia-

merà Colonna Intermedia, *e servirà per punto di vista intermedio alle altre per conservarsi sulla stessa fronte, e per esattamente allinearsi colla Colonna di direzione; per conseguenza, se la Colonna di direzione fosse una del centro, la Colonna che sarà sulla sua destra servirà per punto intermedio a quelle che saranno sulla stessa ala; e la Colonna di sinistra a quella di direzione, lo sarà alle altre dell' ala sinistra.*

Se il Comandante della Linea giudicasse d' incaricare un' altra Colonna della direzione della marcia, ne farà egli subito avvertire i Brigadieri, e i Comandanti dei Battaglioni.

§. 10.

I cambiamenti di direzione delle Colonne formate con Plotoni, saranno simili a quelli d' un solo Squadrone.

§. 11.

Le Colonne con Squadroni; con qualunque velocità che elleno marceranno, non gireranno, ma costantemente converseranno.

§. 12.

La Colonna in massa girerà su i fianchi, e nel mentre che la testa dirigerà il movimento, gli Squadroni che sieguono, piegheranno le teste dei cavalli verso l'opposta parte dell'ala che gira, affinchè le Guide si possano sempre trovare sul prolungamento della loro fila.

§. 13.

La massa cambierà la sua direzione colla contromarcia.

Si supponga la dritta alla testa; al comando:

I. CONTRO

II. MARCIA

Primo. Gli Uffiziali assegnati come punto d'appoggio, della stessa guisa come si pratica nella manovra di Squadrone, usciranno dall'ala sinistra, e si metteranno in ordine inverso di quello, che si è prescritto nella contromarcia di una Colonna qualunque; cioè a dire, si situerà l'Uffiziale del terzo Squadrone avanti l'Uffiziale del quarto, l'Uffiziale del secondo avanti l'Uffiziale del terzo, e finalmente l'Uffiziale del primo Squadrone diverrà testa di tutta la fila. Quindi ogni Uffiziale farà mezzo giro a sinistra. e si rettificheranno le distanze.

Secondo. Ogni Squadrone colla marcia di fianco a dritta si dirigerà al proprio Uffiziale, che indicherà il punto

d'appoggio della contromarcia, terminata la quale resterà la massa colla drita alla testa, e con una profondità eguale a quella, che aveva prima del movimento. *Tav. XVII. Fig.* 19.

Cogli stessi principj si contromarcerà da una massa, che avrà la sinistra alla testa.

ARTICOLO QUARTO

Della maniera di spiegare le Colonne in battaglia.

§. 1.

Un Reggimento che avrà rotto in Colonna con Plotoni, entrerà nella linea di battaglia, e formerà cogli stessi principj, che si sono stabiliti nella manovra di Squadrone. *Capit. Quarto, Artic. Quarto pag.* 241.

§. 2.

Ma se il Reggimento avesse rotto in Colonna con Squadroni, ed entrasse nella linea di formazione per la dritta o per la sinistra, si metterà in battaglia della stessa maniera come se avesse rotto con Plotoni.

§. 3.

Se poi il Reggimento rotto in Colonna con Squadroni entrasse colla dritta alla testa per avanti la dritta della Linea; ovvero con la sinistra testa dovesse per avanti la sinistra del nuovo terreno di formazione mettersi in battaglia; romperà nell' uno e l' altro caso previamente con Plotoni in Colonna, ed eseguirà il movimento come resta spiegato nella manovra di Squadrone. *Capit. Quarto, Artic. Quarto pag.* 241.

§. 4.

Finalmente se il Reggimento stesse in Colonna con Squadroni, e colla dritta alla testa entrasse per dietro la dritta della Linea, arrivata che sarà la testa sul terreno di formazione, farà alto, e si comanderà:

I. SUL PRIMO SQUADRONE SPIEGATE COLONNA

II. MEZZO A SINISTRA

III. MARCIA.

Terzo. Escluso lo Squadrone d'allineamento, la Colonna farà mezzo a sinistra, ed ogni Capitano vedendo sgombrata la fronte del proprio Squadrone darà il comando FRONTE. E a due piedi distante dallo Squadrone di allineamento comanderà ALTO. Quindi collocandosi all'ala sinistra del più immediato Squadrone che sarà entrato nella

linea di battaglia darà la voce ALLINEAMENTO, il quale si rettificherà dello stesso modo spiegato nell'osservazione, che succede al §. 8. dell' *Art. Quarto Capit. Quarto pag. 247. Tav. XVIII. Fig. 20.*

Se all'opposto, la Colonna colla sinistra alla testa entrasse per dietro la sinistra della Linea, si spiegherà col mezzo a dritta al comando:

I. SUL QUARTO SQUADRONE SPIEGATE COLONNA

II. MEZZO A DRITTA

III. MARCIA.

OSSERVAZIONE. Questa manovra esige molta avvertenza dai Capitani, e somma attenzione negli Uffiziali e Soldati, imperciocchè i primi dovranno dare il comando FRONTE *quando allo sgombramento dell' intiera fronte degli Squadroni vi si unirà la distanza, che dovrà passare tra*

gli stessi Squadroni nella linea di battaglia: e i Soldati nel far fronte accosteranno la gamba sinistra alla pancia del cavallo, e prenderanno il contatto a destra, se il movimento si eseguirà per la sinistra; e faranno l'opposto se l'esecuzione sarà per la dritta; dappoichè tanto in ambidue i casi, quanto nel dispiegar le masse, il punto d'appoggio, come regola eccettuata, sarà sempre dietro alla coda degli Squadroni che si spiegheranno, e non mai verso l'ala che farà testa.

§. 5.

La massa potrà avere la dritta o la sinistra alla testa, e potrà spiegarsi.

PER LA SINISTRA, *e sarà la regola diretta.*

PER LA DRITTA, *colla regola indiretta.*

PER LA DRITTA E SINISTRA, *colla*

regola diretta, e indiretta.

SOPRA I FIANCHI.

La massa colla dritta alla testa si spiegherà al comando:

I. SUL PRIMO SQUADRONE SPIEGATE COLONNA

II. CON QUARTI A SINISTRA

III. MARCIA.

Terzo. Restando fermo il primo Squadrone, che sarà d' allineamento, il doppiù della Colonna marcerà pel suo fianco sinistro; ed allor quando i Capitani osserveranno essere sgombrata la fronte del propio Squadrone, più la distanza di due tese che dovrà esservi tra gli Squadroni medesimi nella Linea, daranno successivamente il comando:

I. ALTO-FRONTE

II. RIGA

Quindi portandosi all' ala sinistra

dello Squadrone che avrà di già formato, si comanderà ALLINEAMENTO. *Tav. XIX. Fig.* 21.

Pel dippiù si farà come al §. 4. del corrente Articolo.

§. 6.

La massa colla sinistra alla testa si spiegherà colla regola indiretta al comando:

I. SUL QUARTO SQUADRONE SPIEGATE COLONNA

II. CON QUARTI A DRITTA

III. MARCIA

L'esecuzione sarà con movimenti opposti alla regola diretta, e per allineare si comanderà A SINISTRA ALLINEAMENTO.

§. 7.

Si spiegherà la massa colla regola diretta, e indiretta su d'uno degli Squadroni del centro.

Si supponga, che lo Squadrone di allineamento sia il secondo, in tal caso si comanderà:

SUL SECONDO SQUADRONE SPIEGATE COLONNA.

Pronunciata che sarà questa prevenzione, il Comandante del primo Battaglione darà il comando:

I. PRIMO SQUADRONE
II. CON QUARTI A DRITTA
III. MARCIA.

E il Comandante del secondo Battaglione comanderà:

I. SECONDO BATTAGLIONE
II. CON QUARTI A SINISTRA
III. MARCIA.

Terzo. Appena che il secondo Squadrone vedrà sgombrata la sua fronte, marcerà direttamente in avanti, ed entrerà nel nuovo terreno di formazione;

allineandosi perfettamente coi punti che si avranno stabiliti con anticipazione.

Il dippiù dell'esecuzione della manovra sarà di carico de' Capitani. *Tav. XX. Fig.* 22.

§. 8.

La massa colla dritta alla testa si metterà in battaglia a sinistra, al comando:

I. A SINISTRA IN BATTAGLIA

II. MARCIA

Secondo. Il Capitano del primo Squadrone comanderà:

I. CON QUARTI A DRITTA

II. MARCIA.

Secondo. All'istante che lo Squadrone si metterà in marcia pel suo fianco, la testa della Colonna piegherà a sinistra, e marcerà per la nuova direzione, che sarà indicata dal Primo Maggiore.

Arrivata che sarà la coda del primo Squadrone sul prolungamento dell' ala dritta del secondo Squadrone, il di costui Capitano darà gli stessi comandi del Capitano del primo, e lo seguiterà.

Il medesimo farà il Capitano del terzo Squadrone.

Il Capitano del quarto, allorchè avrà sufficiente terreno converserà in muraglia a sinistra col suo Squadrone, il quale si allineerà coi punti che si avranno previamente stabiliti.

Osservando il Comandante del Reggimento che i tre Squadroni primo, secondo, e terzo si saranno posti in Colonna, comanderà:

I. ALTO-FRONTE

II. RIGA.

E quindi ogni Capitano condurrà

lo Squadrone in linea di battaglia, chiamando l'allineamento a sinistra. *Tav. XXI. Fig.* 23.

Con opposti movimenti una massa si metterà A DRITTA IN BATTAGLIA.

OSSERVAZIONE. *Una massa che gira, e contromarcia reca de' sommi vantaggi alla pronta manovra della Cavalleria; e questi movimenti servono di base per poter spiegar le Colonne serrate su tutti i punti della linea di formazione, avvenga che vi si entri per la dritta, o per la sinistra; per dietro la dritta, o per dietro la sinistra; per avanti la dritta, o per avanti la sinistra; o finalmente per avanti, o per dietro il centro. Avvertasi intanto, che allora le masse si spiegano con esattezza e precisione, e il risultato del movimento corrisponde col tempo calcolato dal Comandante della Linea, quando*

gli Uffiziali che conducono la testa degli squadroni che si dispiegano, sappiano colle varie velocità del propio cavallo esattamente misurare il terreno che corrisponde alle Truppe nella linea di battaglia; che perciò i Comandanti de' Reggimenti eserciteranno spesso spesso il Corpo intiero degli Uffiziali a misurare al passo, al trotto, al galoppo, e alla gran corsa dei campi, e delle lunghe estensioni di terreni, componendo il tempo, le velocità, e le dimensioni assieme.

ARTICOLO QUINTO

Delle marce in linea di battaglia, e in due Linee; dei cambiamenti di direzione, e di fronte.

§. 1.

Le marce di un Reggimento in linea di battaglia avranno gli stessi prin-

cipj, e saranno fondate su i medesimi precetti della marcia diretta d'uno Squadrone; e poichè questi ha la facoltà di variare il Plotone di direzione, dello stesso modo la linea di più Battaglioni permuterà lo Squadrone di direzione, il quale permettendolo le circostanze della manovra sarà sempre uno del centro.

OSSERVAZIONE. *Lo Squadrone che più si avvicinerà a quello di direzione, si chiamerà* Squadrone Intermedio, *e sarà di norma agli altri, tanto per conservar l'allineamento, quanto per non deviare dalle linee di marcia. Se poi lo Squadrone di direzione fosse uno del centro, quello Squadrone che si troverà sulla sua destra sarà come punto intermedio a quelli che si distenderanno sulla stessa ala; e lo Squadrone che starà alla sinistra di quello di di-*

rezione, lo sarà agli altri dell' ala sinistra.

Se il Comandante del Reggimento cambiasse lo Squadrone di direzione, ne farà subito avvisati i Comandanti dei Battaglioni: ma se fossero più Reggimenti in Linea, il Comandante della medesima farà avvertiti i Brigadieri, e i Colonnelli della permuta dello Squadrone di direzione; e del Reggimento cui appartiene.

Or la riuscita della marcia in linea di battaglia dipende dalla precisione, ed esattezza della direzione; e dall' accortezza degli Uffiziali Superiori, e de' Capitani nel riparare continuamente le mancanze, che nascono nel tutto insieme della Linea.

Le perfette direzioni si avranno, quando il Comandante della Linea avrà chiaramente indicato allo Squadrone di direzione la visuale, che conduce al punto di vista; ed allorchè avrà allogata la fronte

di battaglia parallela alla Linea, sulla quale vorrà portarsi: e gli Uffiziali Superiori e i Capitani, o col segnale della sciabla, o con voce bassa, avvertiranno prima di tutto i Comandanti de' Plotoni di marciare perfettamente allineati tra loro, giacchè eglino avranno la maggiore influenza in una buona, o disordinata marcia.

Il Comandante dello Squadrone di direzione avrà l'occhio sopra tutta la Linea, e regolerà le velocità in modo da potersi tutti i Battaglioni mantenere nell' allineamento: ma questi medesimi Battaglioni dovranno marciare con una decisa velocità, dappoichè l' incertezza e le irresoluzioni cagionano del disordine, e degli ondeggiamenti.

Se un Capitano vedesse, che il suo Squadrone apprisse un angolo colla Linea,

farà minorare o accelerare la velocità di quell'ala, che si troverà più avanti, o più indietro dell' allineamento generale.

Se gli Squadroni aprissero maggiori intervalli di quelli che dovranno mantenere nella linea di battaglia, ripiglieranno le loro ordinarie distanze al comando che daranno i Capitani TESTA DI CAVALLO A DRITTA; *o* TESTA DI CAVALLO A SINISTRA.

Se non restassero voti tra le ali degli Squadroni, e si vedesse che nella continuazione della marcia la Linea si stringesse allo Squadrone di direzione, e facesse uscire la Guida dalla perpendicolare del punto di vista; i Capitani in questo caso, comanderanno ai Plotoni delle ali di restare indietro, i quali si riordineranno in linea, quando si avranno riacquistate le distanze.

Finalmente, presentandosi un ostaco-

lo avanti la fronte d'uno, o più Squadroni, il Comandante della Linea li farà rompere in Colonna, e li farà marciare dietro una dell' ali, fino a che non avranno il terreno sufficiente per poter entrare nell' allineamento.

§. 2.

Le marce dirette in due Linee si distingueranno in *Prima*, e *Seconda Disposizione*.

Sarà la prima Disposizione composta dagli Squadroni impari; e dagli Squadroni pari la seconda, e verrà ognuna comandata da un Uffiziale Superiore.

La distanza tra le due Disposizioni sarà determinata dal Comandante della Linea, il quale la regolerà colla natura del terreno, e coi vantaggi e colla combinazione della manovra.

Le Linee si rileveranno di passo o

di trotto, e questa seconda velocità si principierà sempre a venti passi distante dalla Disposizione che starà ferma, e si proseguirà fino a che non si farà alto.

La Disposizione, che più si avvicinerà al Nemico, cessata che avrà di marciare, coprirà i suoi fianchi coi Plotoni delle due ali, i quali si situeranno in una fronte diagonale.

Quando il Trombetta toccherà la Riunione, la Disposizione che si troverà più lontana dal Nemico, entrerà in linea di trotto o di galoppo, a proporzione della minore o maggiore distanza che avrà dalla Disposizione, che si troverà in avanti: *Tav. XXII. Fig. 24.*

Per l'esecuzione di questa manovra si comanderà:

MARCIA IN AVANTI IN DUE LINEE.

Suppongasi, che la prima Disposi-

zione dovesse essere la prima a mettersi in marcia, il suo Uffiziale Superiore comanderà:

I. PRIMA DISPOSIZIONE

II. IN AVANTI

III. MARCIA

Terzo. La prima Disposizione marcerà fino a che avrà percorso lo spazio, che sarà stato ordinato dal Comandante della Linea; quindi farà alto.

Di si fatta guisa le Linee o marceranno, o si rileveranno alternativamente.

§. 3.

Una Linea di più Battaglioni cambierà la sua direzione indietro, della stessa maniera che pratica uno Squadrone nella sua particolar manovra. La contromarcia però potrà variare nella sua intiera estensione, imperciocchè un Reg-

gimento potrà adoperarla per un ala, o per ambedue le ali insieme.

La prima maniera si eseguirà per l'ala dritta.

Il secondo modo per le due ali al comando:

LA CONTROMARCIA PER LE ALI DEL REGGIMENTO.

A questa voce generale, il Comandante del Primo Battaglione comanderà:

I. PRIMO BATTAGLIONE

II. CON QUARTI A DRITTA.

E il Comandante del secondo Battaglione pronuncierà il comando:

I. SECONDO BATTAGLIONE

II. CON QUARTI A SINISTRA.

Disposto che sarà il movimento, il Comandante del Reggimento comanderà MARCIA, che verrà ripetuto dai Comandanti de' Battaglioni, i quali faranno

girare le teste delle Colone a dritta, e le dirigeranno, quella del primo Battaglione all' Uffiziale dell' ultimo Plotone, che indicherà il punto d' appoggio, e quella del secondo verso un punto accidentale, che incontrerà sulla sua nuova direzione: e i Battaglioni faranno fronte alle voci che daranno i rispettivi Comandanti; badandosi che il comando di ALTO FRONTE, RIGA, ALLINEAMENTO, si darà al secondo Battaglione, allorchè la sua fronte sarà intieramente sgombrata, e quando l' ala dritta corrisponderà a due tese distante dall' ala sinistra del primo Battaglione, *Tav. XXIII. Fig.* 25.

OSSERVAZIONE. *La contromarcia di una gran Linea di Cavalleria si eseguirà sul centro della medesima, disponendo ogni Reggimento in massa, e facendole girare*

intorno al Reggimento del centro. Tav. XXIV. Fig. 26.

§. 4.

La ritirata in due Linee a scacchiere sarà eseguita colle medesime regole della marcia diretta in due Linee; colla sola differenza, che la Disposizione, che si dovrà ritirare, cambierà la direzione indietro facendo con Quarti mezzo giro a dritta. E mercè lo stesso movimento ritornérà colla fronte al Nemico,

OSSERVAZIONE. Se nella marcia in avanti in due Linee si dovesse cambiar direzione, si avvertiranno in tal caso gli Squadroni, o Battaglioni della Disposizione che più s'avvicinerà al Nemico, di girare verso l'ala che sarà di direzione, e di base all'allineamento; e la Disposizione che in questo movimento si troverà

in seconda Linea, per mantenersi invariabilmente nel parallelismo, e colla distanza assegnatale dal Comandante, prima di cominciare a girare, dovrà marciare pel fianco opposto, su cui si farà il cambiamento di derezione. Non così si praticherà nelle ritirate in due Linee, conciosiacchè la Disposizione, che sarà più prossima al Nemico, allora prenderà l'ordine parallelo colla Linea che le starà indietro, e che avrà cambiata la sua direzione, quando si troverà d'aver intrapresa la marcia retrograda.

Le marce dirette in due Linee potranno essere coverte dai Cacciatori; ma le ritirate saranno indispensabilmente protette dai Fiancheggiatori, dalle Truppe di sostegno, e dai Cacciatori, i quali si ritireranno a misura che le Linee retrocederanno. Questa ultima manovra tra i diversi

oggetti di utilità, potrà esser vantaggiosa nel proteggere la ritirata d'un Esercito, vietando al Nemico di molestare, e di avvicinarsi per riconoscere la direzione delle marce.

§. 5.

Cambiamento di fronte e di direzione in stretto senso significano lo stesso; tuttavia però, avendosi osservato nel decorso della presente Ordinanza, che non sempre cambiando direzione, si cambia terreno; laddove si vedrà in seguito che una Linea cambiando la fronte occupa nuova posizione; perciò si distinguerà l'uno dall'altro movimento dalla voce che ad ognuno di essi si adatta come propria, e peculiare.

§. 6.

I cambiamenti di fronte d'una Linea si praticheranno con rompere dap-

prima i Battaglioni con Squadroni in Colonna, e di farli quindi spiegare col mezzo a dritta, o a sinistra: ovvero con far chiudere la Colonna in massa, e spiegarla con una delle due regole diretta, o indiretta.

Il comando generale sarà:

CAMBIAMENTO DI FRONTE SULL' ALA DRITTA DEL REGGIMENTO
CAMBIAMENTO DI FRONTE SULL' ALA SINISTRA DEL REGGIMENTO.
} O LINEA

Se la suddetta manovra si dovesse eseguire da un solo Reggimento, il Colonnello darà i comandi per rompere in Colonna con Squadroni, per farli quindi spiegare secondo le diverse maniere di sopra citate. Ma qualora fossero più Reggimenti in linea, si avrà l'

attenzione di situar pria di tutto la testa d'ogni Colonna (che non oltrepasserà giammai la profondità di quattro Squadroni) sul nuovo terreno di formazione, e poscia si faranno schierare in battaglia con uno de' modi sopradetti. *Tav. XXV. Fig.* 27.

§. 7.

Potrà benanche una Linea cambiar la sua fronte con disporsi (previo il movimento generale per passare da una posizione ad un altra) ogni Reggimento in massa colla dritta, o sinistra in testa; e indi portarsi ogni Colonna direttamente sulla nuova linea di battaglia, in dove collocati che saranno gli Squadroni di allineamento, spiegarsi come sarà stato designato dal Comandante della stessa Linea. *Tav. XXVI. Fig.* 28.

ARTICOLO SESTO

Dell' Attacco, e della Riunione.

§. 1.

Si potrà attaccare il Nemico in una, o in due Linee; a Scaloni, e in Colonna, e qualunque sia la manovra, colla quale si darà la carica, sempre la Linea avrà una Riserva, e le ali saranno coverte da' Corpi di Cavalleria.

La riuscita dell' attacco in una, o due Linee, ripete i suoi principj da tutto ciò che si è detto per l'attacco d'un solo Squadrone. *Capit. Quarto. Artic. Quinto.* §. 2. *pag.* 258., e da quanto si è prescritto per le marce dirette in battaglia *Artic. Quinto.* §. 1. *pag.* 313., con l' osservazione che siegue.

L'attacco in Scaloni sarà una cari-

ca successiva; e le prime Truppe, che piomberanno sul Nemico, formeranno il *Martello della Linea*. *Tav. XXVII. Fig.* 29.

L'attacco in Colonna si adopererà talvolta contro la Fanteria; o contro quelle Truppe di Cavalleria, che resteranno inoperose; e le cui ali saranno protette dalla natura, o dall'arte.

La disposizione preventiva per l'attacco in Linea, sarà come si è stabilito per uno Squadrone. *Capit. Quarto. Artic. Quinto. §. 2. pag.* 258.

Gli Uffiziali, che comanderanno Battaglioni si metteranno in linea con gli Uffiziali, che resteranno alla fronte, e i Comandanti de' Reggimenti prenderanno situazione al centro del proprio Corpo, due passi più avanti la linea degli Uffiziali; e se occorrerà, si por-

teranno dove sarà più necessaria la loro presenza, sempre che non saranno sottoposti ad un comando superiore.

La Colonna di attacco d'un Reggimento avrà tre Squadroni di profondità, a mezza distanza di Squadrone tra loro: ed uno Squadrone sarà diviso in due metà, ognuna delle quali starà in linea con lo Squadrone della coda della Colonna, e con la distanza che stabilirà il Comandante della Linea: e gli Uffiziali Superiori fiancheggeranno la Colonna dalla parte delle Guide.

Ogni Squadrone piglierà la disposizione di attacco; e i Cacciatori, se presteranno il servizio interno della Linea di battaglia, o si metteranno in linea con lo Squadrone ripartito alle ali, ovvero resteranno indietro di esse *Tav. XXVIII. Fig.* 30.

OSSERVAZIONE. *Ritraendo la Cavalleria ogni suo vantaggio dalla mobilità, ricavasi che non potendo le sue ali esser protette dalla Fanteria, dalle opere di campagna, e dagli appoggi della natura, se non che pel solo momento che resta ferma; egli è necessario perciò d'impiegare altra Cavalleria, o la volante Artiglieria per proteggere le ali, e i fianchi; acciocchè resa così sicura la Linea nelle sue estremità, possa approfittarsi di tutti i vantaggi, che le somministrano le sue manovre, la sua bravura, e la sua celerità.*

Le Truppe destinate a coprir le ali, si possono disporre in Colonna, o in Scaloni; e quei Corpi che restano collocati tra due Linee si chiamano Truppe in Interlinea.

Gli attacchi in Scaloni sono della specie degli ordini obliqui, e recano due vantaggi.

Primo. *Non si espongono tutte le forze in un tratto, e mantengono nell' inazione una delle ali nemiche.*

Secondo. *Il Martello può essere composto delle migliori Truppe, per produrre vigorosa e decisiva la prima impulsione, che si fa sul Nemico.*

I Corpi assegnati alle ali della Colonna di attacco, non solo la sostengono, ma costringono la Fanteria a divergere il fuoco; le minacciano i fianchi, e procurano alla detta Colonna di potersi spiegare in linea di battaglia, e di approfittarsi di tutti i vantaggi della sua disposizione.

Se il Comandante d'un Reggimento, o d'una Linea di più Reggimenti volesse dare i segnali dell'attacco coi Trombetti, avvertirà di distribuire i Tocchi in ragione dell'estensione del terreno; e si regolerà nella maniera seguente.

Appena la Linea si sarà posta in marcia, il Capo Trombetta toccherà il Passo, *che sarà ripetuto da tutti i Trombetti. Quindi il Comandante a sua volontà, ed a norma della sua conoscenza, ed esperienza farà toccare il* Trotto. *Dipoi il* Trotto Esteso, *e quando vedrà che la maggior parte dei cavalli saranno entrati da loro medesimi nel galoppo, per eguagliare la velocità ordinerà* Galoppo. *A duecento passi distante dal Nemico, si farà toccare il* Fanfar, *che non è altro, che un concerto di musica, ed un avviso al soldato, che è prossimo a riportar la vittoria. Finalmente al comando* MARCIA MARCIA *i Cavalieri eseguiranno quanto si è detto nel Capit. Terzo, Artic. Terzo, §. 7. pag. 194.*

§. 2.

Una Linea che attacca si riunirà in

avanti cogli stessi precetti che si sono dati ad un solo Squadrone, e quegli Squadroni, o Battaglioni, la cui carica non sarà riuscita vantaggiosa, si riuniranno indietro, come si è detto nella stessa manovra di Squadrone. *Cap. Quarto. Artic. Quinto. §. 4. pag. 262.*, avvertendosi che i Soldati per riunirsi con prestezza, e meno confusione non dovranno ricercare il proprio Stendardo.

Se l'attacco sarà stato disposto in due Linee, la prima di queste, che avrà data la carica, farà alto, e la seconda Linea inseguirà il Nemico, e lo attaccherà. Ma se la prima Linea dovrà riunirsi indietro, praticherà questo riordinamento dietro la seconda Linea.

OSSERVAZIONE. *Nella gran manovra della Cavalleria il genio, e l'esperienza del Comandante la Linea regolerà le Riser-*

ve; i Corpi che proteggeranno le ali; le Truppe che sosterranno i Cacciatori; e il rimpiazzamento de' vuoti nella linea di battaglia, lasciati dagli squadroni, che faranno delle cariche parziali. Finalmente disporrà egli il tutto in maniera tale, che vi sia il mutuo soccorso tra le parti; che l'una protegga l'altra, senza vedersene veruna inutile, e separata dalla combinazione generale.

Vogliamo che la presente Ordinanza di esercizio, e di manovre sia esattamente osservata; e che i Generali di Cavalleria impiegati, e i Comandanti de' Reggimenti, senza la Nostra Sovrana Volontà, non facciano mutazione nella di loro base, e nei principj; e che sieno eglino responsabili dell' esecuzione. Che i Colonnelli, o in loro vece i Comandanti dei Corpi sieno incaricati dell' istruzione generale di tutti gli Individui, che compongono il rispettivo Reggimento.

Eglino eserciteranno, o faranno esercitare gli Uffiziali da un Uffiziale Superiore, sempre che lo crederanno conveniente. Terranno essi medesimi, o faranno tenere dal Tenente Colonnello, o da uno dei Maggiori, almeno una volta

ogni quindici giorni, una scuola teorica pei Capitani su tutte le materie del servizio, della disciplina, e delle manovre; obbligando benanche costoro di farne una ogni otto giorni agli Uffiziali, e Bassi-Uffiziali del loro Squadroni: di sì fatta guisa si diffonderanno le cognizioni, e teorie; le quali rettificate dalla giornaliera pratica, stabiliranno non solo la perfezione dell' arte, e del meccanismo; ma bensì assoderanno nel Corpo militare l'adempimento de' proprj doveri, tanto onorifico per se medesimo, quanto vantaggioso pel Nostro Real Servizio. Dato in Palermo li 9 Aprile del 1808.

FERDINANDO.

Luogo ✣ del Sigillo.

GIOVAMBATTISTA MANUEL E ARRIOLA.

INDICE.

CAPITOLO PRIMO.

ART. I *Dell' Istruzione a piede* pag. 3
§ 1 Dell' utilità d' istruire il Soldato di Cavalleria a piede 3
2 Oggetti dell' istruzione a piede 3
ART. II. *Della posizione senz' arme, e dell' immobilità* 5
§ 1 Pianta del Soldato 5
OSSERVAZIONE 6
2 Modo di far acquistare al Soldato l'immobilità 7
OSSERVAZIONE 7
ART. III. *Delle conversioni sul proprio asse, e della scuola del passo* 8
§ 1 Conversioni sul proprio asse 8
2 De' varj comandi 8
3 De' diversi passi 10
4 Del passo ordinario 11
OSSERVAZIONE 12
ART IV. *Della posizione e marcia coll' arme, e delle regole primitive per gli allineamenti* 13
§ 1 Positura del Soldato coll' arme 13
OSSERVAZIONE 14

§ 2 Definizione dell'allineamento pag. 14
3 Delle diverse specie di allineamenti, e regole per allinearsi 15
OSSERVAZIONE 17
4 Degli allineamenti con distanza 17
OSSERVAZIONE 18
ART. V. *Dei differenti passi, e delle marce* 18
§ 1 Del passo per marciare indietro 18
OSSERVAZIONE 18
2 Delle marce per linee rette 19
3 Delle marce circolari 20
4 Modo di eseguirsi la marcia diretta 20
5 Modo di eseguire la marcia pel fianco dritto 21
6 Idem pel fianco sinistro 21
7 Lato verso cui ha da far fronte la fila che marcia 21
8 Della marcia obliqua 22
9 Modo di eseguirsi la marcia obliqua mentre che il Soldato stesse marciando 22
10 Per far cessare la marcia obliqua 23
11 Per una riga che conversa 23
OSSERVAZIONE 24
ART. VI. *Del maneggio dell'arme* 26
§ 1 Istruzione del maneggio dell'arme 26
2 Positura del Soldato con la carabina in bandoliera 27
3 Al braccio arme 28

§ 4 Presentate arme pag. 29
5 Al braccio arme. 29
6 Al Piede arme 29
7 Al braccio arme 31
8 Al funerale arme 31
9 Al braccio arme 32
10 Sotto al braccio arme 32
11 Al braccio arme 33
12 All' orazione arme 34
13 Presentate arme 35
OSSERVAZIONE 36
14 Al braccio arme 36
15 Al piede arme 37
16 Alla preghiera arme 37
17 Al piede arme 37
18 Al braccio arme 38
19 In bandoliera arme 38
OSSERVAZIONE 39
20 All'ispezione arme 39
OSSERVAZIONE 40
21 *Situazione della Sciabla* 41
Per gli Uffiziali Superiori 41
22 Per gli altri Uffiziali 41
23 Pei Bassi - Uffiziali 42
24 Pei Soldati 42
25 *Movimenti della Sciabla con l'Uomo d'ala* 43
Al braccio arme 43

§ 26 Al piede arme pag. 44
27 Al funerale arme 45
28 Al braccio arme 45
29 All'orazione arme 46
30 Presentate arme 46
31 Alla preghiera arme 47
32 Al piede arme 47
OSSERVAZIONE 47
33 In bandoliera arme 48
OSSERVAZIONE 48
34 Per cacciar la Sciabla, e metterla nel fodero senza l'Uomo d'ala 48
Sciabla in mano 49
35 Sciabla al fodero 49
OSSERVAZIONE 49
36 Per ispezionar la Sciabla 50
37 Saluto degli Uffiziali Superiori colla Sciabla tanto a cavallo, quanto a piede 51
38 Onori che renderanno gli Uffiziali Superiori salutando con la Sciabla 52
39 Gli Uffiziali particolari, e tutti li Bassi Uffiziali avendo l'armi non saluteranno 53
40 Saluto con lo Stendardo 53
41 Onori da rendersi con lo Stendardo 54
ART. VII. *Della carica e dei fuochi* 54
§ 1 Caricate arme 54
OSSERVAZIONE 57
2 Preparate 57

§ 3 Impostate pag. 58
4 Fuoco 59
5 Istruzione dopo che il Soldato avrà bene imparato a caricare 59
OSSERVAZIONE 60
ART. VIII. *De' mezzi per perfezionare gli allineamenti* 61
§ 1 Regole per gli allineamenti 62
2 Delle Guide 63
3 Del punto di vista 63
4 Distinzione tra i punti di vista, e del punto di vista premeditato 63
5 Del punto di vista accidentale 64
6 Regole per portarsi al punto di vista 64
ART. IX. *Del Soldato in ordinanza, e dell' istruzione in riga, ed in fila* 65
§ 1 Denominazione del Soldato in ordinanza 65
2 Soldato in ordinanza nella riga 65
3 Soldato in ordinanza nella fila 65
OSSERVAZIONE 66
4 Esercizio pe' Soldati in ordinanza 66
OSSERVAZIONE 67
5 Per aprir le distanze in avanti 67
OSSERVAZIONE 67
6 Per serrar le righe 67
7 Modo di conseguirsi gli allineamenti per Truppa 68
8 Regole per entrar nell' allineamento 68

§ 9 Del modo come i Soldati gireranno sul proprio asse pag. 69
10 Pel mezzo giro a dritta 69
11 Marce, che adopereranno i Soldati in ordinanza 70
12 Modo di eseguir le conversioni 70
ART. X. *Della formazione del Plotone di manovra, e delle sue divisioni e suddivisioni* 71
§ 1 Composizione del Plotone 71
2 Divisione del Plotone 72
OSSERVAZIONE 73
3 Denominazione delle Metà, e Quarti 73
OSSERVAZIONE 74
ART. XI. *Dell' esercizio del Plotone* 76
§ 1 Oggetti dell'esercitazione del Plotone 76
2 Varj modi di muoversi il Plotone 76
3 Varj modi di cambiar direzione 77
4 Varj modi di rompere il Plotone 77
5 Regole per l'esecuzione delle marce 77
6 Per la marcia di fianco 78
7 Pel cambiamento di direzione colla marcia obliqua 80
8 Del cambiamento di direzione colla diagonale stando la Truppa marciando 81
9 Idem essendo di piè fermo 82
10 Del cambiamento di direzione conversando 82
11 Del cambiamento di direzione col mezzo giro a dritta 84

§ 12 Del cambiamento di direzione conversando per righe di Quarti pag. 85
OSSERVAZIONE 86
13 Del cambiamento di direzione colla contromarcia 86
OSSERVAZIONE 88
14 Per rompere il Plotone per Metà 88
15 Per rompere con Quarti 89
16 Per rompere per Due 90
17 Per rompere per Uno 91
18 Per formare il Plotone che trovasi rotto per Metà 91
19 Per formare il Plotone rotto con Quarti 92
20 Per formare il Plotone rotto per Due, e per Uno 93
21 Per dimezzare la fronte del Plotone marciando con Quarti per uno de' fianchi 93
22 Per raddoppiare la fronte il Plotone trovandosi rotto con Quarti 94
OSSERVAZIONE 95
23 Del fuoco di Plotone 95
24 Del fuoco per file 97
OSSERVAZIONE 98

CAPITOLO SECONDO.

ART. I. *Dell'Equitazione Militare* pag. 99
§ 1 Divisione dell'equitazione militare 99
2 Istruzioni, che contengono la prima classe 99
ART. II. *Del modo d'insellare* 100
§ 1 Della maniera di metter la sella 100
OSSERVAZIONE 101
ART. III. *Del Bridone* 102
§ 1 Composizione del Bridone 102
OSSERVAZIONE 104
2 Modo di mettere il Bridone 104
OSSERVAZIONE 104
ART. IV. *Delle definizioni dei vocaboli dell'equitazione, e della natura del passo, e del trotto* 105
§ 1 Definizione I. del Maneggio 105
2 Definizione II. del cavalcare a destra, o a sinistra 105
3 Definizione III. degli ajuti 106
4 Definizione IV. de' castighi 106
5 Definizione V. delle chiamate 106
OSSERVAZIONE 106
6 Definizione VI. del significato di render la mano 107
7 Definizione VII. del cambiar di mano 107

OSSERVAZIONE pag. 107
§ 8 Natura del passo 108
9 Natura del t otto 108
ART. V. *Della positura del Soldato prima di montare: della maniera di montare: Del modo di tener le redini, e della situazione delle braccia e mani* 108
§ 1 Positura del Soldato prima di montare 109
2 Della maniera di montare 109
OSSERVAZIONE 111
3 Del montare 112
4 Situazione delle mani e braccia 113
OSSERVAZIONE 113
ART. VI. *Positura dell'Uomo a cavallo, e della maniera di smontare* 114
§ 1 Del Soldato a cavallo 114
OSSERVAZIONE 115
2 Modo di smontare 116
OSSERVAZIONE 118
3 Soldati di prima classe in una riga per perfezionarsi nel montare e smontare 118
OSSERVAZIONE 119
4 Istruzione colla Guida nel Maneggio circolare 119
5 Cambiamento di mano nel circolo 120
6 Del modo come il Cavaliere terrà le redini nel Maneggio circolare 120

OSSERVAZIONE pag. 120
§ 7 Del cambiamento di mano. 120
8 Basso Uffiziale che assiste all' Istruttore 121
9 Modo di sfilare i Soldati nel ritirarsi al Quartiere 121
ART. VII. *Dell' istruzione della seconda classe* 122
§ 1 Oggetti dell'istruzione della seconda classe 122
ART. VIII. *Della continuazione delle lezioni colla Guida* 122
§ 1 Soldato cogli speroni e staffe 123
OSSERVAZIONE 123
2 Continuazione colla guida nel Maneggio circolare 124
3 Ajuti colle cosce 124
4 Ajuti colle gambe 125
5 Ajuti cogli speroni, e loro distinzione 125
OSSERVAZIONE 126
6 Maniera di muovere le mani, e loro risultato 127
7 Per spiccare il cavallo in avanti al passo 129
OSSERVAZIONE 129
8 Avvertimento all'Istruttore per facilitare le cambiate al circolo 130
9 Per far alto cavalcandosi al passo 130
10 Per passare al trotto 131
11 Per passare dal trotto al passo 132
12 Definizione del vocabolo serrare 132
ART. IX. *Dell' insegnanze a sei Cavalieri allogati in ordinanza* 133

§ 1 Modo di passar la parola pag. 133
2 Per montare 133
3 Metodo che osserverà il Soldato per allinearsi 134
OSSERVAZIONE 135
4 Dimensione che occupa il Soldato a cavallo 135
OSSERVAZIONE 135
ART. X. *Della scuola nel Maneggio rettangolare* 136
§ 1 Istruzioni da praticarsi nel Maneggio rettangolare 136
ART. XI. *Del serrar le righe, dello sfilare, e del retrocedere* 137
§ 1 Del serrar le righe 137
2 Dello sfilare 138
3 Del retrocedere 139
4 Per cessare di retrocedere 140
5 Per fare a dritta, ed a sinistra 140
ART. XII. *Del girare col mezzo giro a dritta, e col mezzo giro a sinistra; e del serrare a dritta, e a sinistra* 141
§ 1 Pel mezzo giro a dritta, e a sinistra 141
2 Per serrare a dritta, e a sinistra 141
OSSERVAZIONE 143
ART. XIII. *Della piccola Volta. Del serrare a sinistra per aprir le distanze a dritta; e del serrare a dritta per aprire le distanze a sinistra* 144

§ 1 Numero delle Volte pag. 145
2 Istruzione della piccola Volta 145
OSSERVAZIONE 146
3 Fine delle lezioni nel Maneggio rettilineo 146
4 Per aprir le distanze a dritta e a sinistra 146
ART. XIV. *Della scuola fuori il Maneggio* 147
§ 1 Delle marce dirette fuori il Maneggio 148
2 Marcia in avanti de' Primi, e Secondi numeri 148
OSSERVAZIONE 149
3 Passaggio per gl'interstizj 149
4 Istruzione al circolo 149
5 Maniera di smontare 149
OSSERVAZIONE 150
ART. XV. *Dell'istruzione della terza classe* 152
§ 1 Insegnanze per la terza classe 152
ART. XVI. *Della briglia in generale, de'suoi risultati, e della maniera di metter la briglia* 153
§ 1 Principali componenti della briglia 153
OSSERVAZIONE 155
2 Delle tre specie d'imboccature 155
OSSERVAZIONE 156
3 Delle tre potenze che agiscono nella briglia, e loro effetti 157
4 Modo di metter la briglia 158
OSSERVAZIONE 159
ART. XVII. *Del montare colla sciabla nel Ma-*

neggio circolare; dei differenti effetti della mano della briglia; e della natura del galoppo pag. 160

§ 1 Istruzione colla guida nel Maneggio circolare 160

2 Situazione delle redini del filetto nel montare 160

OSSERVAZIONE 161

3 Dei diversi movimenti della mano della briglia, e loro effetti 161

4 Natura del galoppo 163

ART. XVIII. *Delle lezioni colla guida* 164

§ 1 Istruzione colla guida nel maneggio circolare 165

2 Del galoppo esteso 165

3 Del passaggio di una velocità all'altra 166

4 Regole nel far alto su tutte le velocità 166

5 Per cacciar la sciabla, e riporla nel fodero nelle varie velocità 167

OSSERVAZIONE 167

ART. XIX. *Della scuola nel Maneggio rettilineo; e del Soldato tutto armato; e del cavallo intieramente bardato* 168

§ 1 Del Soldato armato, e del Cavallo bardato 169

2 Modo come il Soldato monterà, e smonterà colla carabina, e delle varie scuole nel Maneggio 170

3 Delle passate larghe 171

§ 4 Istruzione nelle passate larghe pag. 172
ART. XX. *Del Caracollo, e del salto della Barriera, e del Fosso* 173
§ 1 Descrizione del Caracollo 173
2 Scuola del Caracollo 173
OSSERVAZIONE 174
3 Della Barriera 175
4 Salto della Barriera 175
5 Salto del Fosso 175
OSSERVAZIONE 176
ART. XXI. *Del fuoco colla pistola e carabina, e del modo di perfezionare i Soldati nell'equitazione* 176
§ 1 Comandi per far fuoco colla pistola 176
Pistola in mano 177
2 Cibate 177
3 Caricate 178
4 Riponete la pistola 179
5 Delle diverse direzioni per far fuoco 179
6 Per preparare la pistola 179
7 In avanti impostate 180
8 Fuoco 180
9 Indietro impostate 180
10 A dritta impostate 181
11 A sinistra impostate 181
OSSERVAZIONE 182
12 Pel fuoco colla carabina 182
Carabina in mano 182

§ 13 Cibate pag. 182
14 Caricate 182
15 Situazione della carabina nel far fuoco 183
OSSERVAZIONE 184
16 Istruzione nel circolo per perfezionare i Soldati nell'equitazione 184
OSSERVAZIONE 185

CAPITOLO TERZO

ART. I. *Della manovra del Plotone, e dell'esercizio dei Cacciatori* 186
§ 1 Regole per la manovra del Plotone 186
2 Differenze della manovra del Plotone a cavallo, da quella a piede, e sue aggiunzioni 186
ART. II. *Delle velocità, dei comandi, e delle dimensioni* 187
§ 1 Velocità nel muoversi il Plotone 187
2 Velocità da proporzionarsi dal Comandante del Plotone, e della Gnida 187
3 Velocità nelle conversioni in muraglia 188
4 Velocità nella contromarcia 188
5 Velocità ne' cambiamenti di direzione con Quarti mezzo giro a dritta 188
6 Velocità nel rompere e formare il Plotone 188
7 Modo di passare di una in un'altra veloci-

tà, trovandosi il Plotone al passo, o a piè fermo pag. 189
§ 8 Modo come entrerà il Plotone nella linea di formazione 189
9 Prevenzione della velocità da darsi dal Comandante prima della voce di esecuzione 190
10 Situazione dell'Uffiziale rompendosi per Metà, o Quarti 190
§ 11 Situazione dell'Uffiziale nella Contromarcia 190
12 Situazione dell'Uffiziale nel mezzo a dritta, o a sinistra 191
ART. III. *Dell' Attacco e della Riunione* 191
§ 1 Distinzione dell'Attacco 191
2 Definizione dell'Attacco 192
3 Dell' Urto 192
4 Dell' Attacco diretto 192
5 Dell' Attacco obliquo 193
6 Velocità da praticarsi nell'Attacco 193
7 Comandi per l'Attacco 194
OSSERVAZIONE 195
8 Oggetti della riunione 196
9 Della rinnione in avanti o indietro 197
10 Istruzione per la riunione in avanti 197
11 Istruzione per la riunione in dietro 198
NOTA. Pei tocchi de' Trombetti 198
OSSERVAZIONE 199

ART. IV. *Del salto del fosso, e del metodo di perfezionare l'Attacco* pag. 199

§ 1 Pel salto del fosso 199

2 Per perfezionare l'Attacco 200

OSSERVAZIONE 201

ART. V. *Dell'esercizio de' Cacciatori* 202

§ 1 Qualità nella scelta de' Cacciatori 202

2 Servizio de' Cacciatori fuori, e nella linea di battaglia 202

3 Qualità del Comandante de' Cacciatori 203

4 Dell'esercizio de' Cacciatori 204

ART. VI. *Della Disposizione; della marcia al Nemico, e del Fuoco* 204

§ 1 Disposizione dei Cacciatori 204

OSSERVAZIONE 206

2 Velocità da praticarsi marciando al Nemico 206

3 Denominazione della linea di fuoco, e di sostegno 206

4 Distinzione pel fuoco 207

5 Del fuoco al caracollo 207

6 Del fuoco sulle linee dirette 207

7 Istruzione dopo aver fatto fuoco al caracollo 208

8 Istruzione nell'aver fatto fuoco in avanti 208

9 Per cominciare il fuoco 208

ART. VII. *Della Ritirata; del fiancheggiar le Colonne, e della Riunione* 209

§ 1 Istruzione nel ritirarsi col Nemico alle spalle 209
2 Istruzione per la ritirata dopo aver fatto fuoco 209
3 Situazione dei Cacciatori nel far alto 210
4 Istruzione nel covrire i fianchi d'una Colonna 210
5 Velocità che praticheranno nella marcia in Colonna 211
6 Situazione de' Cacciatori nel far alto la Colonna 211
7 Movimenti che praticheranno, cambiando la Colonna la direzione indietro 211
8 Modo come si rileveranno i Cacciatori nel fuoco di fianco 211
9 Movimento de'Cacciatori nel coprire il fianco sinistro della Colonna, e loro posizione quando la medesima cambia la sua direzione indietro 212
10 Della riunione 212
OSSERVAZIONE 212

CAPITOLO QUARTO

ART. I. *Della manovra dello Squadrone; delle Vanguardie; e della maniera d'impiegare i Cacciatori nella manovra dello Squadrone* 215

§ 1 Oggetti della manovra dello Squadrone p. 215
2 Della manovra di Disposizione 216
3 Della manovra di Esecuzione 216
ART. II. *Della primitiva disposizione dello Squadrone; dell'ordine di Battaglia; e dei Comandi* 217
§ 1 Della primitiva disposizione dello Squadrone 217
OSSERVAZIONE 219
2 Dell'ordine di Battaglia 220
OSSERVAZIONE 222
3 Composizione della Scorta dello Stendardo 222
4 Marcia della Scorta dello Stendardo 222
OSSERVAZIONE 224
5 Comandi da darsi dal Capitano 224
6 Comandi da darsi dagli Uffiziali Subalterni 225
7 Comando da darsi dall'Uffiziale nella Contromarcia 225
8 Distinzione del comando 225
ART. III. *Dei varj modi di rompere lo Squadrone in Colonna; della marcia della Colonna; e dei cambiamenti di direzione* 226
§ 1 Dell'ordine accidentale dello Squadrone in Colonna 226
2 Distinzione tra la Colonna di marcia, e quella di manovra 226
3 De' varj modi di rompere uno Squadrone in Colonna 227

§ 4 Per rompere sopra uno dei fianchi pag. 228
5 Per rompere sulla direzione delle ali in avanti 228
6 Modo di rompere lo Squadrone in Colonna sulla direzione delle ali in avanti 229
7 Per rompere sulla direzione delle ali indietro 230
8 Modo di rompere con Plotoni a dritta per marciare a sinistra 231
9 Modo di rompere per la dritta, o per la sinistra indietro per marciare verso una delle ali 232
OSSERVAZIONE 233
10 Marcia della Colonna 235
OSSERVAZIONE 236
11 Cambiamento di direzione della Colonna 236
12 Del cambiamento di direzione sopra uno dei fianchi 236
OSSERVAZIONE 237
13 Dei cambiamenti di direzione indietro 237
OSSERVAZIONE 238
14 Dei cambiamenti di direzione obliqui 238
15 Dei cambiamenti di direzione sul prolungamento delle righe 239
16 Maniera di portare l'ala sinistra in avanti 239
17 Maniera di portare l'ala dritta in avanti 240
OSSERVAZIONE 241

ART. IV. *Delle diverse maniere di schierare le Colonne in battaglia; della marcia in battaglia; e dei cambiamenti di direzione* ... pag. 241

§ 1 De' vari modi di schierare le Colonne in battaglia ... 242

2 Per formare in battaglia a sinistra entrando colla dritta in testa per la sinistra 243

3 Per formare in battaglia a dritta entrando colla sinistra in testa per la dritta 243

4 Per formare in battaglia entrando colla dritta in testa per avanti la dritta 244

5 Per formare in battaglia entrando colla sinistra in testa per avanti la sinistra 245

6 Formazione dello Squadrone entrando per dietro la dritta, o sinistra 246

7 Modo di formar lo Squadrone in battaglia entrando colla dritta in testa per avanti la sinistra, o entrando colla sinistra in testa per avanti la dritta 246

8 Per formare in battaglia entrando colla dritta in testa per la dritta, o colla sinistra in testa entrando per la sinistra 247

OSSERVAZIONE 248

9 Dei movimenti dello Squadrone in linea di battaglia ... 252

10 Regole per la marcia diretta in ordine di battaglia 252

§ 11 Istruzione nel cambiamento di direzione colla marcia per uno dei fianchi pag. 254
12 Situazione degli Uffiziali nel cambiamento di direzione con Quarti mezzo giro a dritta 254
13 Precetti nella Contromarcia 255
14 Dei cambiamenti di direzione conversando in muraglia 255
15 Regole per l'ala di direzione nel mezzo a dritta, o a sinistra 256
16 Cambiamento di direzione col mezzo giro a dritta con Plotoni 256
OSSERVAZIONE 256
ART. V. *Del passaggio di ostacolo; dell' Attacco e della Riunione* 257
§ 1 Del passaggio di ostacolo 257
2 Dell' Attacco 258
OSSERVAZIONE 260
3 Della Riunione 261
4 Della Riunione indietro 262
OSSERVAZIONE 262
ART. VI. *Delle Vanguardie, e Retroguardie; e della maniera d' impiegare i Cacciatori nella manovra dello Squadrone* 264
§ 1 Necessità della Vanguardia, e Retroguardia 264
2 Delle diverse specie delle Vanguardie 264
3 Del Quarto Plotone impiegato per Vanguardia, e Retroguardia, e sua disposizione 265

§ 4 Della Vanguardia, e Retroguardia di un Reggimento pag. 267
5 Riunione della Vanguardia, e Retroguardia allo Squadrone, o Reggimento 268
OSSERVAZIONE 268
6 Varj modi d'impiegare i Cacciatori 270
7 Situazione dei Cacciatori come Riserva 270
8 Situazione dei Cacciatori ne' varj movimenti dello Squadrone in battaglia 271
9 Situazione de' Cacciatori ne' varj movimenti in Colonna 271
10 Disposizione de' Cacciatori nel servizio esterno della Linea 272
OSSERVAZIONE 272

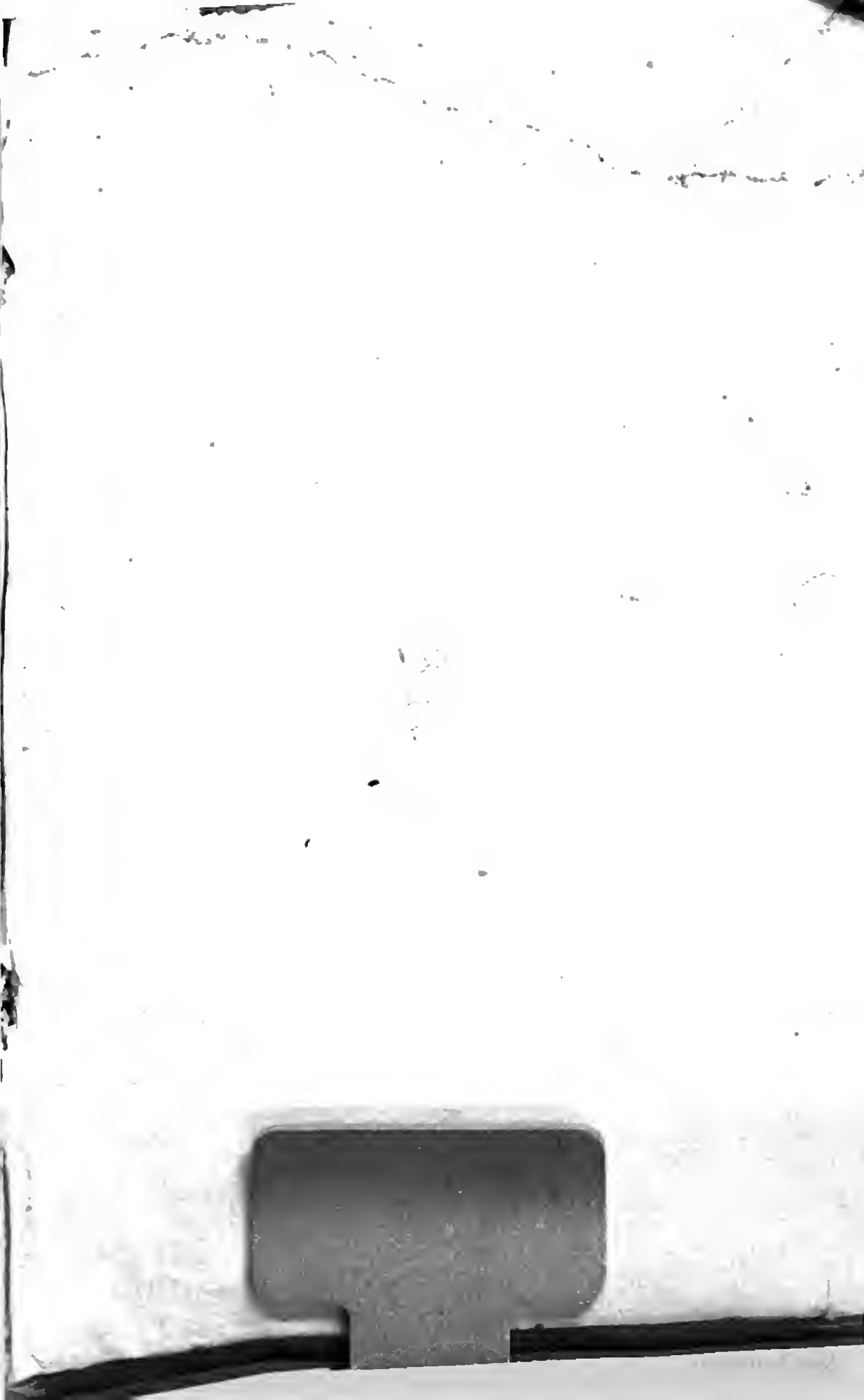
CAPITOLO QUINTO

ART. I. *Delle Manovre per più Battaglioni, o Reggimenti in Linea* 274
§ 1 Degli oggetti della manovra in Linea 274
ART. II. *Dell'ordine di Battaglia, e di Parata, e dei Comandi* 275
§ 1 Dell'ordine di battaglia di un Reggimento 275
OSSERVAZIONE 276
2 Distaccamento della Scorta degli Stendardi 276
OSSERVAZIONE 279
3 Dell'ordine di parata di un Reggimento 280

§ 4 Ordine di parata di un Reggimento rotto in Colonna con Plotoni colla dritta, o sinistra in testa pag. 280
5 Dei comandi 282
6 Proibizione ai Maggiori di passare da un Battaglione all'altro per comandarlo 283
7 Rimpiazzamento nei comandi 283
8 Idem 284
9 Idem 284
10 Rimpiazzamento nei comandi di due Battaglioni in Linea di diverso Reggimento 284
11 Autorità dei Comandanti di Reggimento nel rimpiazzamento dei comandi 285
12 Autorità del Comandante della Linea nel rimpiazzamento dei comandi 285
13 Squadrone dei Cacciatori da chi comandato 286
14 Comandante del Corpo dei Cacciatori in una Brigata in Linea 285
15 Tre Battaglioni di Cacciatori da chi comandati 286
16 Situazione dei Brigadieri nella manovra in Linea 287
17 Come si comunicheranno gli ordini dal Comandante della Linea 287
18 Uffiziale d'ordinanza presso il Comandante della Linea nelle gran manovre 288
19 Situazione del Comandante della Linea nell'ordine di parata, ed in Colonna 289

§ 20 I Brigadieri, e i Comandanti de' Battaglioni ripeteranno i comandi del Comandante della Linea pag. 290
21 Degli ordini e segnali che darà il Comandante di una Linea, che sorpasserà il numero di due Reggimenti 291
OSSERVAZIONE 292
ART. III. *De' varj modi di rompere un Reggimento in Colonna. Delle marce della Colonna; e dei cambiamenti di direzione* 293
§ 1 Come un Reggimento romperà in Colonna con Plotoni 293
2 Come un Reggimento romperà in Colonna con Squadroni 293
3 Quando si dirà essere disposto il Reggimento in massa 294
4 Situazione de' Capitani nella massa 294
5 Varj modi di disporre un Reggimento in massa 294
6 Massa colla dritta, o colla sinistra in testa 295
7 Modo di serrare una Colonna in massa 296
OSSERVAZIONE 297
8 Regole per la marcia in Colonna 298
9 In più Colonne, qual debba essere la Colonna di direzione 298
OSSERVAZIONE 298
10 Cambiamento di direzione delle Colonne 299
11 Le Colonne con Squadroni non gireranno,

ma bensì converseranno pag. 300
§ 12 Della marcia diagonale delle masse 300
13 Contromarcia della massa 300
ART. IV. *Della maniera di spiegare le Colonne in battaglia* 302
§ 1 Modo come dovrà entrare nella linea di battaglia un Reggimento rotto in Colonna con Plotoni 302
2 Idem se avesse rotto in Colonna con Squadroni 303
3 Come un Reggimento che abbia rotto in Colonna con Squadroni entrerà per avanti la dritta o sinistra della Linea, avendo la dritta o sinistra testa 303
4 Come un Reggimento in Colonna con Squadroni, che abbia la dritta o la sinistra testa, formerà in Linea, entrando per dietro la dritta o sinistra 304
OSSERVAZIONE 305
5 In quanti modi potrà spiegarsi la massa 306
6 Spiega della massa colla regola indiretta 308
7 Spiega della massa colla regola diretta, e indiretta 308
8 Spiega della massa in battaglia su di uno dei fianchi 310
OSSERVAZIONE 312
ART. V. *Delle marce in linea di battaglia, e in due Linee. De' cambiamenti di direzione; e di fronte* 313

§ 1 Precetti per la marcia in battaglia di un Reggimento, e permuta dello Squadrone di direzione pag. 313
OSSERVAZIONE 314
2 Delle marce dirette in due Linee 318
3 De' cambiamenti di direzione, e delle contromarce 320
OSSERVAZIONE 322
4 Della ritirata in due Linee a scacchiere 323
OSSERVAZIONE 323
5 Della differenza che passa tra il cambiamento di fronte e di direzione 325
6 De' cambiamenti di fronte per una Linea 325
7 Preventiva disposizione di una Linea per cambiar la sua fronte 327
ART. VI. *Dell' Attacco, e della Riunione* 328
§ 1 Varj modi come potrà disporsi una Linea per l'Attacco, e precetti pel medesimo 328
OSSERVAZIONE 331
2 Della Riunione in avanti e indietro 333
OSSERVAZIONE 334

20751